HECHA EN ARGENTINA

XTREME PC

LA REVISTA ARGENTINA MAS ACTUALIZADA DE JUEGOS PARA PC

MARZO 1998 • $4,90

URUGUAY $35 • BOLIVIA $14 • PARAGUAY G7800
CHILE $1600 • PERU $10 • ISSN 0329-5222

AÑO 1 • NUMERO 5

Activision intenta lo que nunca se logró antes:
Mezclar estrategia con arcade en tiempo real

Battlezone

PREVIEWS EXCLUSIVOS!

Deathtrap Dungeon

Lanzallamas y espadas en un entorno medieval 3D

Gabriel Knight III

En esta nueva entrega Gabriel deberá enfrentarse a vampiros!



Reviews: FIFA '98 • Fallout • Grand Theft Auto • Lords of Magic • Worms 2



AÑO 1 • NUMERO 5

Activision intenta lo que nunca se logró antes: Mezclar estrategia con arcade en tiempo real

BATTLE ZONE

ESTO ES ALGO QUE SE HA INTENTADO MUCHAS VECES, PERO NUNCA CON ÉXITO. AHORA, DE LA MANO DE ACTIVISION Y UN TÍTULO QUE REMEMORA A UN CLÁSICO DE LOS ARCADES DE LOS OCHENTA, PARECE QUE POR FÍN VAMOS A PODER VER ESTA SINGULAR COMBINACIÓN DE GÉNEROS EN UNO DE LOS TÍTULOS MÁS ESPERADOS DE 1998. EN LA PÁGINA 22, TODOS LOS DETALLES.

PAGINA 22

Nota del Editor

Nuestra mayor preocupación, para todos nosotros que hacemos XTREME PC es hacer cada mes la mejor revista de juegos de la Argentina... y para conseguir eso hay que estar preparado.

Lo primero es informarse, y como no queremos perdernos absolutamente nada, nos esforzamos todos los días en conseguir la información necesaria para armar nuestra edición mensual.

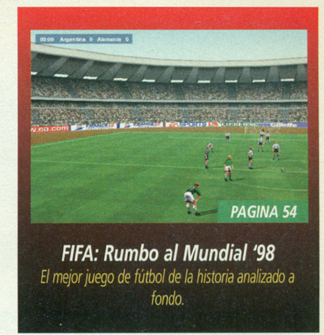
Este mes una muy buena noticia sacudió las paredes de nuestra redacción: La empresa internacional de desarrollo de juegos Activision mandó a sus representantes a nuestro país, para que junto a Ciudad Digital presenten oficialmente Quake II.

La reunión se llevó a cabo en el interior de la discoteca Buenos Aires News, y fue una verdadera fiesta para todos los jugadores argentinos, en donde se presentaron además otros productos de la línea de Activision.

Por su parte Ciudad Digital instaló una fabulosa red con máquinas de excelente calidad, para que los invitados luego de la exquisita cena, se arrimaran para despedazar a sus semejantes en un cálido Deathmatch.

¿Quieren saber más? Lean el especial en nuestra sección News en donde les contamos todos los detalles.

Como siempre les brindamos información sobre todos los juegos que se están preparando y el análisis más objetivo de los que ya están circulando en nuestro mercado. Gracias por seguirnos cada mes, que disfruten este ejemplar.



FIFA: Rumbo al Mundial '98
El mejor juego de fútbol de la historia analizado a fondo.



XTREME PC
LA REVISTA MAS COMPLETA DE JUEGOS DE LA ARGENTINA
MARZO 1998

EDITORIAL
DIRECTOR Y EDITOR Maximiliano Peñalver
JEFE DE REDACCION Guillermo Belziti

DISEÑO Y DIAGRAMACION
DIRECTORES DE ARTE Gastón Enrichetti, Martín Varsano

CORRECCION
Mauricio Urbides

COLABORARON EN ESTE NUMERO
Sebastián Di Nardo, Daniel Herbón, Durgan A. Nallar, Santiago Videla

PRODUCCION PUBLICITARIA
José D'Angelo

IMPRENTA
Antartica - Sacife

DISTRIBUCION
CAPITAL Y GBA HUESCA - SANABRIA, Baigorri 103 Cap. Fed. Tel.: 304-3510.
INTERIOR Dist. AUSTRAL S.A., Isabel La Católica 1371 Cap. Fed. Tel.: 301-0701.
EXTERIOR D.I.S.A., Pte. L. S. Peña 1832/36 Bs. As. Tel.: 305-3160

XTREME PC ®, es una publicación mensual de Grupo4 Editorial®, Bolivar 187 5° "D" Capital Federal, C.P. 1066, Tel./Fax: 331-3207, Buenos Aires, Argentina. E-Mail: xtremepc@sicoar.com
Registro de la propiedad intelectual en trámite. ISSN 0329-5222
Las notas firmadas, son opinión de sus respectivos autores.

Presentación del Quake II en Argentina

Activision promete lanzamientos similares de toda su línea de productos para Latino América

***E**ra una tarde tranquila en nuestra redacción, los responsables de dirigir las tareas gráficas se encontraban supervisando la impresión de nuestro número cuatro, mientras el resto comenzábamos inmediatamente a planificar este ejemplar que ahora tienen en sus manos.*

Mediante un llamado telefónico, Sebatian "Moki" Di Nardo (autor de la portada de XTREME PC 1 y colaborador habitual de nuestra revista) nos hizo saber que estabamos invitados a la fiesta de presentación oficial de Quake II, que Activision y Ciudad Digital habían organizado en Buenos Aires News.

Postergamos todo lo que estabamos haciendo, y preparamos lo más rápido que pudimos todo el material necesario para poder traerles a ustedes esta nota.



Ernesto Maldonado, General Manager de Activision, presentando a su empresa en nuestro país.

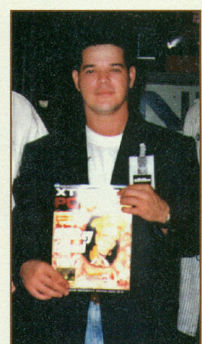
Al llegar a nuestro destino, luego de ingresar a la discoteca, una chicas hermosas que se encontraban realizando la promoción, regalaban una bolsita a cada invitado, en cuyo interior además de otros souvenirs se encontraba una flamante y gloriosa remera de Quake II original.

El lugar habia sido redecorado para la ocasión, cajas de originales enormes de distintos productos de Activision colgaban desde el techo, mientras a la izquierda del escenario, un estandarte con el nuevo pero ya clásico símbolo de Quake II, nos recordaba para que habíamos venido.

La música especialmente escogida, era al estilo Tecno, en la misma se mixeaban sonidos originales del juego, reconocibles rápidamente por cualquier jugador presente.

Precediendo al espectáculo, se organizó una cena. Las mozas, personal de la misma disco contratadas para este evento especial, lucían también la remera de iD Software, pero con su propio look particular (nudo mediante y pancita al descubierto).

La comida era abundante y lucia deliciosa, pero como nuestro objetivo era cubrir en su totalidad la fiesta, preferimos en lugar de darnos un buen atracón, comenzar a molestar a la gente desde temprano.



Salvador Fernandez, Product Manager de Activision.

La señorita Patricia Tomasini y su compañero Martín Enriquez ,representando a Ciudad Digital, como buenos anfitriones se presentaron y nos ofrecieron su ayuda y colaboración para aclararnos cualquier clase de duda.

Habían montado una red de alrededor de veinte máquinas entre ambos pisos. Todas de última generación, con monitores de 17 pulgadas o superiores y placas con 3Dfx. ¡Listas para un buen Deathmatch!

De pronto bajaron las luces y comenzó el espectáculo, la animadora dio la bienvenida a todos los presentes y luego de unas cuantas palabras de introducción le cedió el micrófono a Ernesto Maldonado, General Manager de la firma Activision para los productos a distribuir en Latinoamérica.

Ernesto Maldonado se presentó formalmente, habló de los motivos de la presencia de Activisión en la reunión y en nuestro país, para cederle el paso a su compañero Salvador Fernandez.

Seguimos a Ernesto por detrás del escenario, para charlar con él y presentarle nuestra revista Xtreme Pc.

Nos encontramos con una persona sumamente amable y cordial, que nos respondió todas las preguntas que le hicimos.

Nos contó de los planes de Activision de tener en cuenta nuestro mercado, para lo cual de ahora en más, la mayoría de sus productos saldrán en versiones españolas.

Heavy Gear, Zork el gran inquisidor, Dark Reign son algunos de los productos de su empresa que ya se encuentran en nuestro lenguaje y si bien algunos de ellos tienen voces demasiado españolas para nuestro mercado, como es el caso del mencionado Heavy Gear, nos hizo saber que ya se tiene en cuenta este tipo de inconvenientes, planeando que los futuros juegos sean doblados en un español universal.

Le mostramos XTREME PC y se quedó encantado, luego posó para la foto junto a mí y a Maximiliano, y por último se despidió, no antes sin dejarnos su tarjeta y su dirección de E-Mail para que le consultásemos cualqúier duda.

Salvador Fernandez es un ejecutivo, tiene el cargo de Productor Manager para todos los productos de Activision de Latinoamérica, pero antes que todo esto, lo que indudablemente es... un buen jugador.

A él, le asignaron la tarea de presentar uno a uno, todos los productos de la línea Activisión.

En una pantalla gigante, comenzaron a desfilar mediante proyecciones, las imágenes de Quake II y de los otros juegos brevemente comentados en esta misma nota, mientras Salvador explicaba al público todos los detalles acerca de los mismos.

Al terminar la sección, dejó abierto el diálogo para interactuar con el público y la prensa. Y luego algunas preguntas se retiró, dando por finalizada la presentación formal.

También entrevistamos a Salvador, quien demostró ser un verdadero entusiasta en lo que a juegos se entiende. Nos habló de Activision, de la manera en que id Software le otorgó la distribución de Quake II (al parecer se quedaron anonadados por la importante cantidad de unidades, que esta empresa vendió de Quake Mission Pack 1 y 2).

Le mostramos XTREME PC, y nos confesó que le gustó más que otras revistas argentinas de juegos, sacamos algunas fotos y nos despedimos ofreciéndole la propuesta de solicitarle material acerca de los futuros productos de su empresa, la que aceptó con gusto.

Al terminar con Activision, la gente de Ciudad Digital invitó a los presentes a acercarse a las computadoras para disfrutar de Quake II.

Debido a que mucha gente, conocería el producto por primera vez, o peor aún... ni siquiera había jugado a Quake, era difícil organizar un torneo o algo similar. Por lo tanto se decidió jugar los partidos, matando sin discreción... todos contra todos.

Algunos de los jugadores demostraron tener habilidad y práctica, haciendo pedacitos a todos aquellos que recién experimentaban el Deathmatch, tendrán que practicar un poco en algún servidor de Internet o a lo sumo en la red de algún amigo.

A la semana de haber terminado la fiesta, nos llegó un paquete a nuestra redacción con varios originales e información de prensa que Salvador Fernandez nos envió desde Activision, y como si fuera poco nos ha invitado a conocer el Activision Headquarter. Esto es algo que para quienes hacemos la revista, nos llena de profunda alegría, y muy pronto tal vez podamos hacer una cobertura especial para que los jugadores de nuestro país no se pierdan nada.



Ofiser brindó a la reunión más de veinte PC's con placas 3Dfx y monitores de 17" a 21". Realmente impresionante.

La presentación de los juegos de Activision

Netstorm: *Juego de estrategia en tiempo real que se desarrolla en el reino aéreo de Nimbus. Este juego, es el primero de su clase, diseñado especialmente para ser jugado por red. Podrás hacerlo gratuitamente en ActivLink.*

Battlezone: *Impresionante arcade 3D en donde la acción y la estrategia se combinan para dar por resultado un producto altamente adictivo. Más información en la nota de tapa en la página 22.*

Dark Reign Expansion Rise of the Shadowhand: *Disco de expansión para Dark Reing, con 18 nuevas misiones en el modo single player.*

Zork, El gran Inquisidor: *Aventura gráfica, secuela de la clásica saga de Zork totalmente en castellano.*

Hexen 2 Mission Pack, Portal of Praveus: *En este nuevo disco de datos oficial de Raven Software, tendrás para recorrer un total de 15 niveles, un nuevo personaje para controlar y nuevos efectos visuales como nieve y polvo.*

Quake 2 Mission Pack, The Reckoning: *Desarrollado por Xatrix Entertainment y distribuido por id Software y Activision, saldrá a la venta en el mes de mayo.*
Una vez que hayas terminado los tres episodios, se te permitirá jugar en un modo Multiplayer especial, en el que hasta 32 participantes se podrán unir para asaltar una ciudad alien, en modo cooperativo al estilo pelotón de guerra.

Nightmare Creatures: *Arcade 3D de Kalisto Software, visto en tercera persona revisado en este mismo ejemplar.*

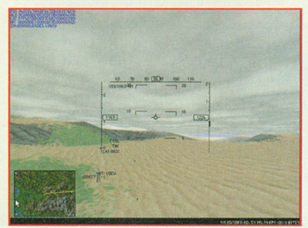
Interstate '76 Arsenal: *El primer disco de expansión para el clásico Interstate '76. Se ha mejorado el engine original con aceleración 3D nativa, se agregaron nuevas armas y autos, 20 nuevas misiones y el modo multiplayer de capture the flag.*

Pitfall 3D: *Uno de los pioneros de los videojuegos, en un impresionante remake 3D. Oficialmente se planea su realización únicamente para Playstation, pero es muy probable que rápidamente lo conviertan a Pc.*

Mechwarrior 2 The Titanium Trilogy: *Un paquete especial que incluye los títulos Mechwarrior 2, Mechwarrior 2 expansion pack y Mechwarrior 2: Mercenaries.*
Los primeros dos juegos han sido reformados para aprovechar al máximo el engine con el que han sido creados. Viéndose en su totalidad con la calidad de Mercenaries.

Battlecruiser 3000AD gratis para todo el mundo

Uno de los juegos más problemáticos de todos los tiempos ha sido lanzado al publico de forma integra y gratuita. El polémico creador de Battlecruiser 3000AD, Derek Smart, ha decidido lanzar la versión v1.01D7c para la evaluacion pública. Habiendo peleado



por los derechos contra Take Two Interactive (la editora del juego) es realmente sorprendente que Smart haya lanzado el juego tan rápidamente.

Smart esta preparando la versión 2.0 de BC3000AD que soportará placas aceleradoras como la 3Dfx y Rendition pero esta versión le dará a los usuarios una idea de la jugabilidad del producto.

Cuando el juego fue lanzado originalmente, además de poseer docenas de bugs que lo hacían injugable venía acompañado de un "manual" realmente vergonzoso para una simulación espacial de esta envergadura. El debate público entre Smart y Take Two Interactive tomó forma de combate épico, con insultos y acusaciones de incompetencia lanzadas mutuamente. Durante los meses que le siguieron a su lanzamiento, una



seguidilla de innumerables Patchs fueron reparando gran parte de los bugs que resultó en la inevitable aparición de otros nuevos que se creaban al reparar los anteriores. Ahora la palabra la tienen los usuarios que pueden probar el juego sin cargo y dar su opinión al respecto.

QUAKE 2: POINT RELEASE Y CAPTURE THE FLAG FINALMENTE VEN LA LUZ

Id Software ha mantenido un constante soporte sobre el prematuramente lanzado Quake 2, que ahora parece haber encontrado una estabilidad total con el lanzamiento del módulo de Capture the Flag y sobre todo el Patch Point Release.

Este, de casi 10 Megas repara todos los errores que le fueron encontrando al Quake 2 los usuarios de todo el mundo, realmente innumerables para citarlos todos.

Con la incorporación de un nuevo modo de juego Multiplayer cooperativo, ocho mapas específicamente diseñados para Multiplayer y un código para redes más depurado y eficaz, Quake 2 se vuelve por fin el indiscutible rey de los arcades 3D.

Otro detalle importante es la capacidad de que el Server de un juego Multiplayer pueda incluir un password para restringir el acceso a los partidos en disputa.

Como era de esperar el módulo oficial de Capture the Flag (capturar la bandera) ha sido lanzado también con importantes mejoras, como nuevos mapas y ampliando el espectro en cuanto a partidos Multiplayer se refiere.







Flying Nightmares 2 en picada

La partida de personal clave en el desarrollo del proyecto de Eidos, Flying Nightmares 2, puede provocar la evaporación de lo que prometía ser uno de los mejores simuladores estratégicos de este año.

Todo se debe a la súbita deserción de Bryan Walker que dirigió su ruta de vuelo hacia Origin y la eyección repentina de Francine Hunter, uno de los programadores principales del proyecto.

Los rumores indican que ahora al proyecto le llevaría un año más para ver la luz, plazo que Eidos no considera viable. Sin embargo un vocero oficial de Eidos Interactive asegura que el proyecto sólo se encuentra detenido momentáneamente. Como ya es sabido estos problemas nunca le hacen bien al desarrollo de un producto. Seguramente el futuro del tan esperado simulador será decidido en las próximas semanas cuando el resto del equipo creativo se reúna para definir las pautas a seguir.

En otro panorama de Eidos Interactive, Confirmed Kill, otro de los simuladores en desarrollo, se aproxima al estado Beta, por lo que la empresa pondrá toda su fuerza de Marketing para apoyarlo.

Dos arcades de Sega convertidos a PC

Al cierre de esta edición dos nuevos títulos de Sega Soft arribarán a nuestra redacción, se trata de dos nuevas conversiones de los videos. Por un lado el super conocido Sega Touring Car Championship y por el otro, Last Bronx, un juego de lucha en 3D que también se encuentra disponible para Sega Saturn. Por lo que pudimos vislumbrar, el primero nos provee una experiencia de manejo muy arcade con algunos modos inesperados, nuevos coches y pistas secretas que descubrir. En adición los jugadores podrán bajar de Internet, una pista especial el 1 de Abril de 1998 (Día de los inocentes). El juego posee Multiplayer vía TCP/IP, IPX, Módem o serie.

Last Bronx en cambio está ambientado en las calles de Tokio y presenta ocho luchadores, cada uno líder de una pandilla y poseedor de su propio estilo de lucha, así como de su arma de particular preferencia. Como es usual en este tipo de juegos, deberemos ir venciendo a enemigos que paulatinamente se volverán más peligrosos hasta encontrarnos con su jefe. El modo Multiplayer también se encuentra presente en este juego, en el que podrán participar dos personas en la misma máquina, vía módem o IPX.

DESCENT FREESPACE THE GREAT WAR

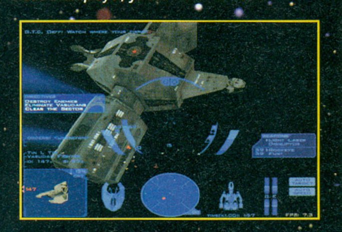
Interplay Productions anunció que el nuevo proyecto de Volition, (una empresa de desarrollo afiliada a Parallax Software, los creadores de Descent y Descent II) estará disponible a fines de Abril. Estamos hablando de Descent: FreeSpace. El argumento se centra en una inu-sual alianza entre los Terran y los Vasudan, concebida por pura conveniencia mutua ante la amenaza de una nueva especie: los Shivans. Descent: FreeSpace promete "un universo inteligente y evolutivo acompañado de un complejo argumento y de un diseño en las misiones no lineal que le brindan a este producto la cons-tante interacción, jugabilidad y sorpresa necesarias para atraer a los fanáticos del género.

En Descent: FreeSpace se incluirán escuadrones de naves equipados con un arsenal de avanzada tecnología para utilizar en los intensos combates contra el enemigo y para destruir a inmensas naves nodrizas que nos superan en varios cientos de veces en tamaño.

Un sistema de wingmens sumamente inteligente, al que podemos comandar con el uso de un sistema de mensajes, nos permitirá enviarles: órdenes, redirigirlos hacia algún punto en particular o solicitarlos como refuerzos.

Los jugadores podrán diseñar sus propios combates, con un editor de misiones muy completo que se incluye con el paquete.

Como último detalle, Descent: FreeSpace está planeado para soportar hasta 16 jugadores en su modo Multiplayer, ya sea vía IPX o TCP/IP.



Redneck Rampage, ahora sobre ruedas

Interplay anunció que Redneck Rampage Rides Again, que llegará a los comercios de Norte América en Mayo de 1998, incluirá 14 niveles los que tendrán la participación de motociclistas, buggies y ¡ballestas que disparan gallinas explosivas! Leonard y Bubba esta vez se encuentran en el medio del desierto y deben encontrar la forma de regresar a sus casas. Por ahora la empresa no ha dado detalles sobre el engine que utilizará esta segunda parte, suponemos que no será nuevamente el Build de 3D Realms, ya que supuestamente además de la clásica vista en primera persona, manejaremos los vehículos anteriormente citados, pero por el momento no hay más datos al respecto.

NOTICIAS DE ULTIMO MOMENTO

Nuevo disco de datos para el DOOM!

Aunque no lo crean, hay gente que sigue siendo fanática de este fantástico juego. Este es el caso de un par de chicos, que por hobby han desarrollado "Doom Legacy".

Este nuevo Add on del original Doom contará con novedades como poder mirar alrededor como sucede con Quake, 11 colores de trajes diferentes, y modo multiplayer hasta para 8 jugadores.

El mismo John Romero se siente muy satisfecho con este producto y ha felicitado mediante E-Mail a los autores.



Tomb Raider Gold

Eidos Interactive está planeando lanzar al mercado Tomb Raider Gold, un versión extendida del juego original.

Además de los niveles tradicionales, estarán incluídos cuatro nuevo, dos de los cuales pertenecen al disco de datos cancelado titulado "Unfinished Business".

El paquete saldrá a la venta en USA durante el corriente mes de marzo y costará en dicho país alrededor de $30.

Enfermos en la web

Un grupo de personas no demasiado normales y que se ve cuentan con un tiempo libre ilimitado han creado en una página web, un juego que compite entre los más enfermos de la historia del software.

Se trata de Diana Tunnel Race, un juego en el que asumimos el papel del chofer de la limosina que tuvo tan trágico final. En el mismo vemos el rostro de la ex-princesa de Gales

Continúa en la página 9

RANKING DE XTREME PC

Posición de este mes	Título	Compañía	Género	Posición del Mes Anterior
1	Curse of Monkey Island	LucasArts	Aventuras	1
2	Quake 2	id Software	Acción/Arcades	2
3	FIFA: RTTWC 98	EA Sports	Deportes	3
4	Tomb Raider II	Eidos Interactive	Acción/Arcades	4
5	Jedi Knight	LucasArts	Acción/Arcades	5
6	PC Fútbol 5.0 Apertura '97	Dinamic Multimedia	Deportes	-
7	Wing Commander Prophecy	Origin	Simuladores	-
8	Incubation	Ubi Soft	Estratégicos	-
9	NBA Live 98	EA Sports	Deportes	6
10	Myth: The Fallen Lords	Bungie	Estratégicos	-

Este ranking ha sido confeccionado por nuestros lectores con todos los datos procesados desde nuestro número dos.

Indudablemente, este año ha sido excelente para los jugadores, y las pruebas están a la vista.

The Curse of Monkey Island sigue encabezando la lista, los clásicos han sido desplazados por el momento, y los mejores lugares se los disputan entre los títulos más fuertes del año.

Mientras que los primeras cinco lugares se mantienen en idéntica posición, algunos otros juegos importantes han ingresado a la lista.

Seguimos recibiendo cartas y mails para modificar este Ranking.

Tené en cuenta que podés votar cualquier juego que consideres como favorito del momento, y que gracias a tu colaboración, podemos definir en este espacio a qué jugamos los argentinos.

Wing Commander y Duke Nukem a la pantalla grande

Siguiendo el ejemplo de sucesos mundiales como Mortal Kombat y de fracasos estrepitosos como Street Fighter, dos de los títulos más representativos del software para PC actual están siendo transportados a la pantalla grande, estamos hablando de Duke Nukem y Wing Commander.

Origin Systems anunció que se ha completado el casting para Wing Commander: The Movie y que la fotografía principal comenzó el 15 de febrero pasado. La producción del filme se está llevando a cabo en Luxemburgo con un elenco que incluye a: Freddie Prinze Jr. (Sé lo que hicieron el verano pasado), Matthew Lillard (Scream, vigila quien llama), Saffron Burrows (Círculo de Amigos), Malcom McDowell (La Naranja Mecánica) y Jurgen Prochnow (Avión Presidencial).



Basada en los personajes, argumentos, temas y otros elementos creativos de las primeras cuatro entregas de Wing Commander, el film que tiene un presupuesto de 27 millones de dólares y será distribuido en los Estados Unidos y territorios seleccionados, por Fox, incluyendo el Reino Unido.

Wing Commander: The Movie será dirigida por Chris Roberts, el creador orinal de la saga de Origin Systems Wing Commander y director de las primeras cuatro entregas.

Mientras tanto el querido Duke Nukem se prepara para su gran salida al mercado de Hollywood, catapultado por Threshold Entertainment compañía que produjera las dos películas sobre Mortal Kombat. Se ha firmado un acuerdo con GT Interactive, representante de los derechos de 3D Realms para la conversión del polémico personaje a un largometraje cinematográfico. Conocido por su ácido lenguaje y sentido del humor siempre acompañado de chicas ligeras de ropa o aliens realmente desagradables, Duke Nukem parece hecho a medida de lo que significa un éxito de boleterías para adolescentes, basta recordar el éxito de la serie Mortal Kombat en todo el mundo.



"Creemos que la personalidad de Duke Nukem, políticamente incorrecta, encaja naturalmente en el mercado de entretenimiento, ofreciendo muchas posibilidades argumentales y la oportunidad de crear efectos especiales y escenografías realmente innovativas. Duke Nukem comanda una sólida presencia en el mercado de los videojuegos y la PC y estamos preparándonos para trasladar ese fenómeno a una película" según palabras de Larry Kasanoff, Director y CEO de Threshold Entertainment, quien esta luchando también por los derechos, para producir una serie de televisión y producciones en VHS.

GTA, Brasil le dice no a su fuerte contenido

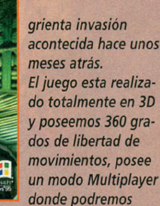
Como lo anunciamos en el número anterior, Grand Theft Auto ya ha comenzado a generar polémicas alrededor del mundo, en este caso, Brasil.

El ministro de justicia de Brasil ha prohibido la venta de GTA (cuyo review se encuentra en este mismo número) en el país y emitió una ordenanza para que sean retiradas de circulación todas las unidades que se encuentren en los negocios especializados de informática. Como pena ha impuesto una multa mínima de 9611 reales ($ 8580) a quien se encuentre comercializándolo.

El ministro considera peligroso el contenido de GTA porque "trivializa temas muy importantes como el robo de automotores y el homicidio, pudiendo incitar a los jóvenes a la violencia", un vocero del ministro aclara "El ministro actúa contra todo lo que incite a la violencia, no solamente el Software de entretenimiento"

Esto no es una sorpresa, basta recordar que en Diciembre del pasado año, el mismo ministro vedó la venta de Carmaggedon, un juego que recompensa a los jugadores por asesinar a inocentes peatones, entre los que se incluyen mujeres embarazadas y gente mayor.

FORSAKEN



Para los que creían que el género 3D en primera persona se encontraba en un callejón sin salida, llega Forsaken el nuevo proyecto de Probe que será publicado por Acclaim/Arisoft en Mayo de 1998.

En este nuevo título que se encuentra en las etapas finales de su desarrollo, los integrantes de Probe le han aplicado todos los efectos conocidos y por conocer que poseen las placas aceleradoras 3D disponibles actualmente en el mercado, al igual que la implementación de soporte para el chip Voodoo Graphics 2, de inminente aparición.

En sí, el juego tiene claras reminiscencias del Descent, pero con espacios mucho más amplios para recorrer y escenarios más variados y realistas.

Nos desplazamos a bordo de vehículos de los más diversos diseños, que van desde motos futuristas hasta helicópteros de extraños formatos. Con ellos deberemos recorrer cada uno de los pasajes de los 15 niveles del desolado planeta Terran, en busca de todo lo que los Theocracy no hallan usurpado de él en la sangrienta invasión acontecida hace unos meses atrás.

El juego está realizado totalmente en 3D y poseemos 360 grados de libertad de movimientos, posee un modo Multiplayer donde podremos participar hasta con 15 enemigos simultáneamente sobre una red IPX, que estuvimos probando en la demo que ya se encuentra disponible en Internet en www.forsaken.com

No te pierdas en los próximos números de XTREME PC una cobertura exclusiva de lo que promete ser uno de los mejores juegos 3D del 98.



NOTICIAS DE ULTIMO MOMENTO

Viene de la página 7

Lady Di, un tablero de Mercedes y un velocímetro. El "juego" consiste en esquivar paparazzis y motocicletas. ¡Cómo se puede ver la web da para todo!

Una escuela de videojuegos en Washington

La conocida cadena de escuelas de videojuegos Digipen Institute of Technology inauguró una nueva filial en Washington.

El nivel de enseñanza es muy exigente, y los alumnos son formados para dominar todas las nuevas tecnologías en desarrollo de software de entretenimientos.

El Gobernador Gary Locke fue el encargado de cortar la cinta virtual. Nintendo está respaldando el proyecto y hará un seguimiento de los alumnos más avanzado, que serán probablemente los futuros nuevos talentos de la industria del videojuego.

Age of Empires II en proyecto

Bruce Shelley ya está trabajando en la secuela del juego de estrategia más vendido esta navidad, Age of Empires. Probablemente Microsoft lo anuncie oficialmente esta semana en el Gamestock, la feria de un día para prensa que se realiza para mostrar la nueva línea de juegos de la casa.

Interplay anunció Fallout 2

Interplay anunció la segunda entrega de Fallout, un excelente RPG comentado en este ejemplar.

La acción se situará cincuenta años después de la historia narrada en la primera entrega, donde el jugador interpretará el papel de un descendiente del protagonista del primer juego, con la misión de encontrar un Kit de creación del jardín del Eden.

El juego funcionará bajo Windows 95 y su salida está prevista para Octubre de este año.

CARMACK EN 3D

¿Quieren saber la opinión acerca de las últimas placas aceleradoras 3D de todo un profesional en la materia? Estamos hablando de John Carmack, líder de id Software. Estas son sus palabras acerca de las placas existentes y las próximas a salir.

NVIDIA RIVA 128

• Muy buena respuesta, muy buena velocidad de relleno, calidad regular, características regulares.
• Tiene la velocidad de relleno (fill-rate) más veloz de la actualidad. En texturas amplias es un poco más lenta que la Voodoo, pero en las pequeñas es el doble de rápida.
• La calidad del renderizado es menor a la de Rendition y Voodoo.
• Nvidia es una empresa seria y está compenetrada en sacar unos buenos drivers de Open-GL. Estoy seguro de que irán mejorando con el tiempo.
• Puede hacer 3D en una ventana, pero sus 4 MB de framebuffer no la hace una opción para trabajos serios.

3DFX VOODOO 1

• Es la placa con la cual todas la otras se comparan.
• Buena salida, buena velocidad de relleno, buena calidad, buenas características.
• Tiene algunas fallas, pero son pocas: La textura máxima se limita a 256x256 y tiene un ratio del aspecto de 8 a 1. No renderiza en 24 bits.
• Tiene un minidriver de Open-GL muy optimizado.
• No es capaz de hacer 3D en una ventana.

3DFX VOODOO 2

• Excelente salida, excelente calidad de relleno, buena calidad, excelentes características.
• Los números son sin duda los mejores que he visto en una placa 3D, y van a mejorar con el tiempo, no hay duda. En el Quake 2, a una resolución de 512x384, los frame rates serán superiores a 100.
• Creo que para los juegos que usen un engine que soporten multitexturas (con el engine del Quake) Voodoo2 va a ser el mejor chip de todo el 98. Las otras compañías que fabrican chips, corríjanme si me equivoco. :)
• El recambio de texturas ha sido mejorado enormemente, solucionando el único problema que tenía el Voodoo.
• La falta de renderización en 24 bits y no poder hacer 3D en una ventana son los únicos aspectos negativos.

INTEL i740

• Buena respuesta, buena velocidad de relleno, buena calidad, buenas características.
• Un chip muy competente. Le deseo mucho éxito a Intel con el 740. Creo que establece las bases para que otras compañías hagan lo mismo.
• La falta de renderizado en 24 bits es el único error que le pude encontrar.
• El port de Open-Gl para NT corre el Quake 2 bastante bien, y parece estar progresando. El chip tiene el potencial para sobrepasar al Voodoo1, pero por el momento 3Dfx tiene drivers más optimizados, dándoles una leve ventaja sobre intel.
• Vale la pena mencionar que sobre todos los drivers que probamos, el Mini-port de Open-Gl de Microsoft es el único que no tuvo ningún problema.

POWER VR PCX2

• Pobre salida, buena calidad de relleno, calidad regular, pobres características, precio económico.
• Casi no tiene modos de mezcla, poca presición alpha.
• Aunque el hardware no soporta mutitextura, podrían implementarlo ahorrando el costo de polígonos. Eso les daría una mejora del 10 al 15%.
• No soporta Windows NT.

FECHAS DE SALIDAS

Aces: X-Fighters	Sierra	Primavera 98
Addiction Pinball	MicroProse	Otoño 98
Air Warrior III	Kesmai/I-Magic	3/98
Asheron's Call	Turbine/Microsoft	Otoño 98
Baldur's Gate	Bioware/Interplay	4/98
Battlezone	Activision	3/98
Daikatana	Ion Storm/Eidos Interactive	3/98
Deathtrap Dungeon	Eidos Interactive	3/98
Deep Six	Virgin	Otoño 98
Descent Freespace	Interplay	4/98
Die by the Sword	Interplay	3/98
Dominion	Ion Storm	3/98
Duke Nukem Forever	Apogee/3D Realms	6/98
Dungeon Keeper Gold	Bullfrog/EA	3/98
Earthsiege 3	Sierra	Otoño 98
European Air War	MicroProse	5/98
F-15	Jane's /EA	3/98
Falcon 4.0	Spectrum Holobyte	3/98
Fighter Duel 2	Infogrames	Otoño 98
Final Fantasy VII	Squaresoft	4/98
Freedom in the Galaxy	Avalon Hill	Primavera 98
Golgotha	Crack Dot Com	Verano 98
Great Battles of Caesar	Interactive Magic	6/98
Grim Fandango	LucasArts	Otoño 98
Guardians: A. of Justice	Microprose	4/98
Half Life	Sierra	3/98
Hidden Wars	Ronin	3/98
IA-10 Warthog	Interactive Magic	Primavera 98
IF-/A-18	Interactive Magic	4/98
Interstate '77	Activision	3/98
iPanzer 44	Interactive Magic	3/98
Jagged Alliance 2	Sir Tech	4/98
Jane's F-15	EA/Jane's	Otoño 98
Jenga	Hasbro	4/98
King's Quest:M. of Etern.	Sierra	3/98
M-1 Tank Platoon II	Microprose	3/ 98
Magic: Planewalkers	Microprose	Verano 98
MAX II	Interplay	Verano 98 *
MechCommander	Microprose	4/98
Mechwarrior III	Microprose/FASA	Otoño 98
Might & Magic VI	New World/3DO	Otoño 98
Of Light & Darkness	Interplay	5/98 *
Panzer Commander	SSI	6/98
Populous: The T. Coming	EA/Bullfrog	3/98
Prey	Apogee/3D Realms	Primavera 98
Quake 2: The Reckoning	Xatrix/id/Activision	Otoño 98
Quest for Glory V	Sierra	Otoño 98
Reach for the Stars II	Microsoft/SSG	Otoño 98
Rebellion	LucasArts	3/98
Redguard	Bethesda	Otoño 98
Return to Krondor	7th Level	Primavera 98
Revolution	Fenris Wolf/GT	Primavera 98
Screamin' Demons	Activision	Verano 98
Secret of Vulcan Fury	Interplay	3/98 *
Skies	SegaSoft	Invierno 98
Sid Meier's Alpha Cent.	Firaxis/EA	Otoño 98
SimCity 3000	Maxis	Otoño 98
Sin	Activision	6/98
Soldiers at War	SSI	3/98
Squad Leader	Big Time/Avalon Hill	Primavera 98
Starcraft	Blizzard	3/98
Star Trek: First Contact	Microprose	Otoño 98
Stratego	Hasbro	Primavera 98
Su-27 Flanker 2.0	SSI	8/98
S.W.A.T. 2	Sierra	3/98
Tex Murphy: Overseer	Access	3/98
TFX 3	DID	3/98
Trespasser: Jurassic Park	DreamWorks	Otoño 98
Ubik	Cryo	3/98
Ultima IX	Origin/EA	Primavera 98
Ultimate Civ II	Microprose	5/98
Ultim@te Race Pro	MicroProse	3/98
Unreal	GT Interactive	Mediados 98
Warbreeds	Broderbound	3/98
Warcraft Adventures	Blizzard	4/98
Warhammer 40k: C. M.	SSI	6/98
Warhammer: Dark Omen	Electronic Arts	3/98
War of the Worlds	GT Interactive	Otoño 98
Wizardry VIII	Sir Tech	Invierno 98
X-Files Adventure Game	Fox Interactive	Invierno 98

* Fecha estimativa de su lanzamiento en la Argentina.
Todas las fechas están sujetas a cambios por parte de las compañías

previews

IMAGENES Y REPORTES EXCLUSIVOS DE LOS JUEGOS QUE SE VIENEN

En éste número:

FICHA TECNICA

- **CATEGORIA:** *Arcade 3D*
- **COMPAÑIA:** Eidos Interactive
- **DISTRIBUYE:** Eidos Interactive
- **FECHA DE SALIDA:**
  Demo: No está disponible
  Completa: Marzo 1998
- **INFORMACION EN INTERNET:**
  www.deathtrapdungeon.com



Deathtrap Dungeon

Lanzallamas y espadas en un entorno medieval en 3D



Tendremos dos pesonajes para que recorran al Deathtrap Dungeon: Red Lotus, la protagonista femenina, y Chaindog, un guerrero bárbaro del norte.



***B**asándose en la famosa novela de Ian Livingstone con el mismo nombre de la serie Fighting Fantasy, Eidos Interactive nos presenta un nuevo título que dará mucho que hablar en los próximos meses.*

Han pasado más de diez años desde que dicha serie haya cautivado a millones de lectores en todo el mundo, con sus fantásticas historias de magia, tesoros y monstruosidades.

Ahora es el momento de transportar todo eso a los monitores, y que una nueva generación pueda disfrutar de un mundo majestuosamente encantador.

El juego

Armado con espadas, misiles, mosquetes, hechizos, lanzallamas y muchas otras armas más, podrás luchar solo o en Multiplayer en una atmósfera de calabozos, con iluminación en tiempo real y cámara en tercera persona como en Tomb Raider.

Los laberintos han sido desarrollados con excelente creatividad, tenés que verlo para comprobarlo.

La atención que los creadores le han puesto a cada detalle, dan muestra del profesionalismo y dedicación invertidos en el proyecto.

Al principio del juego podrás elegir ser Red Lotus, una hermosa guerrera semi desnuda o Chaindog un impetuoso y temido bárbaro.

Cada uno tendrá sus propias ventajas y contratiempos, pero sabrán muy bien como arreglárselas para mantener a raya a las criaturas de la prisión mortal.

Los diez niveles de Deathtrap Dungeon han sido modelados en 3D, creando una atmósfera asfixiante con la muerte a nuestras espaldas cada paso que demos.

Nuestro camino no será para nada fácil, en cada rincón se puede activar una trampa que acabe con nuestra existencia, la vida de muchos inocentes le han dado el macabro nombre que tiene este Dungeon, esperamos que no te conviertas en uno más de ellos.

La variedad y diseño de las trampas serán bastante familiares para todos los adeptos a los juegos de rol, como suelos falsos, pasillos con flechas, estacas movedizas y caídas mortales encubiertas.

Cada rincón deberá recorrerse con infinito cuidado y atención. Un movimiento en falso y estás frito.

Gracias a esta condición el juego no se limita como algunos otros en avanzar y destruir todo lo que interponga en el camino, manteniendo el interés del jugador en todo momento.

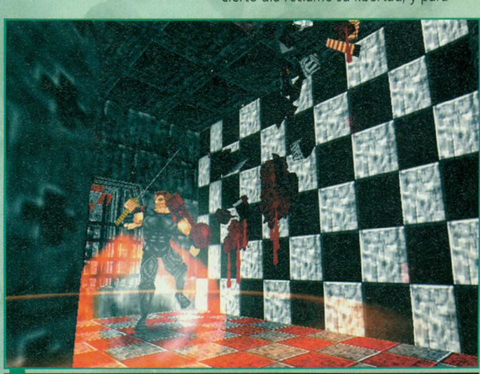
El perfil de los guerreros

Red Lotus fue raptada de pequeña por una banda de piratas contrabandistas. Al crecer fue usada como esclava, sirviendo a estos malvivientes en toda clase de sucios servicios.

Pero ella llevaba el fuego de la venganza en su interior, y poco a poco fue aprendiendo todos los trucos en el arte del combate.

Cada trampa, cada secreto que incorporaba, era combinado con su innata y mortal habilidad para la lucha, convirtiéndose en poco tiempo, en una guerrera más entre la tripulación.

Cierto día reclamó su libertad, y para



El juego contará con una vista similar a otro título de EIDOS, Tomb Raider. Los poseedores de una tarjeta acelerada de 3D podrán contar con efectos como el de la foto.

obtenerla debería vencer simultáneamente, a los cinco mejores guerreros con los que contaba la banda de piratas.

Red Lotus, ante el asombro de todos despedazó casi sin esfuerzo a sus formidables oponentes, ganándose de esta manera el respeto (y el miedo) de todos los allí presentes.

Ahora vaga por tierra firme en busca de aventuras, pero nunca olvida su pasado, por lo que cualquier hombre que pretenda seducirla deberá primero vencerla en combate.

Chaindog, así es como se lo conoce, así se lo llamó siempre. Poco se sabe de este formidable guerrero, sólo que alguna vez perteneció a la tribu de bárbaros del norte, y que es más salvaje que cualquier otro salvaje conocido hasta el momento.

Desde hace tiempo que era usado como gladiador en combates a muerte, para luego ser encadenado y enjaulado por su captor.

Para poder cumplir nuestros objetivos contaremos con potentes armas como son el lanza llamas, mosquetes y espadas.

Durante años soportó esa vida, largos años en los que fue olvidando todo, inclusive su nombre.

Un día sucedió lo inevitable: la jaula no se cerró bien, Chaindog escapó e hizo trizas a su dueño.

Ahora, no tiene porqué llevar la vida de un perro enjaulado nunca más. El decidirá su propio destino porque es un hombre libre.

• Los gráficos

Tecnológicamente será bastante parecido a Tomb Raider 2, lo cual ya es un buen punto a favor.

Contará como el juego mencionado, con el soporte del chip 3Dfx que aumenta la resolución, velocidad de los gráficos y además le añade algunos efectos especiales.

El universo de Deathtrap Dungeon es muy rico en imaginación, sus criaturas son únicas y particulares, el engine de Tomb Raider 2 es excelente, al igual que los profesionales de Eidos... ¿Qué puede salir mal? Esperemos que nada.



Los escenarios estarán ambientados en un entorno fantástico. Eidos ha procurado con éxito mantener los niveles fastuosos del Tomb Raider 2.

• Los enemigos y los combates

El comité de bienvenida, por parte de los monstruos estará compuesto por ejemplares de toda clase: Orcos, Esqueletos, Zombies, Hechiceros, Momias, Dragones, Mujeres Serpiente, Hydras con tres cabezas, Bestias sangrientas, Robots y un total de cincuenta y cinco monstruosidades poligonales de excelente diseño, movimiento y ferocidad. El tamaño y atributos (potencia de ataque, velocidad, resistencia, etc) de los mismos cambiará según la especie. Algunos enemigos finales ocuparán casi toda la pantalla, produciendo mediante la cámara efectos interesantes de ver.

Según los autores, en este juego, como sucede en algunas películas, la cámara realizará acercamientos en los momentos más interesantes para captar mejor el sentimiento de acción.

Aunque existen armas de ataque a distancia, la mayoría de los combates se darán cuerpo a cuerpo, por lo que los desarrolladores han tenido mucho cuidado de que el sistema de combate sea rápido, efectivo y sobre todo fácil de ser usado.

Los buenos reflejos serán fundamentales, aumentando el factor habilidad sobre el resto, colocando al título en la categoría de arcade, siendo muy recomendable un buen joystick.

• En resumen

Deathtrap Dungeon viene siendo publicitado desde largo tiempo atrás, está diseñado bajo una muy buena idea y por profesionales con mucha experiencia que cuentan con las herramientas necesarias para conseguir un clásico.

Será cuestión de esperar al lanzamiento para que pase a nuestra sección de reviews, donde daremos el veredicto final.



La ropa de Red Lotus es poca, pero parece que esto tiene un efecto hipnotizador sobre las criaturas a las que deberemos destruir a lo largo del juego.

FICHA TECNICA

- **CATEGORIA:** *Estrategia*
- **COMPAÑIA:** Firaxis
- **DISTRIBUYE:** Electronic Arts
- **FECHA DE SALIDA:**
  Demo: No está disponible
  Completa: Mayo 1998
- **INFORMACION EN INTERNET:**
  www.firaxis.com

Sid Meier's Alpha Centauri

El segundo juego de la empresa creadora del Gettysburg! nos trae en teoría la continuación del Civilization

Para muchos (entre los que me incluyo) Sid Meier es una persona de nuestro hobby, (por supuesto estamos hablando de la computación), que más trascendencia ha tenido a través de los años. Con diseños realmente innovadores, prácticamente regeneraba cada temática que tocaba con cada una de sus creaciones.

Pero sin duda alguna, Civilization será el juego por el que la gente lo seguirá recordando por mucho tiempo. Una verdadera obra maestra que atrajo a jugadores de todo el mundo a sumirse en un nuevo estilo de estrategia por turnos.

Con Alpha Centauri, la gente de Firaxis (La nueva compañía de Sid Meier, quienes ya lanzaron el sensacional Gettysburg, con gran éxito) se propone crear un producto similar al Civilization II pero esta vez, ambientado en el espacio.

¿Pero qué es exactamente Alpha Centauri? ¿Recuerdan la escena de victoria de los dos Civilization?, ¿En dónde finalmente lanzábamos al espacio una nave espacial? Al comienzo de este nuevo juego tomaremos control de los seres humanos que iban a bordo, para colonizar Alpha Centauri.

Ante esto más de uno se preguntará, ¿Master of Orion 3?, nada más lejos de la realidad. En AC al igual que en la saga Civilization nos encargamos de la evolución de un sólo planeta, y no de un universo como en la famosa saga de MOO.

Alpha Centauri se esta realizando bajo el concepto "Continuity of Innovation" (continuidad de la innovación), una idea de Sid Meier en la que se toma como base el engine de Civ2 y se mejoran todos los puntos flojos y se mantienen los de preferencia pública, por lo que se logra un perfeccionamiento global del producto.

En este nuevo planeta nos encontramos solos, sin contacto con el planeta tierra y en el medio de siete credos diferentes. En AC no podremos seleccionar representar a Romanos o Aztecas, sino que deberemos elegir entre otros a los Conclavists: un grupo religioso, Stepdaughters of Gaia: Defensores del medio ambiente, Morgan Conglomerate: Archicapitalistas, o los Spartans: De clara orientación militar. Cada uno posee sus puntos fuertes y débiles, siendo uno de los objetivos más importantes, aprender a dominar cada uno de ellos para salir victoriosos.

Deberemos cuidar los aspectos del combate, la investigación y la economía. Por ejemplo si optamos por representar al Morgan Conglomerate, ganaremos más dinero pero bajo una mayor presión de confort por parte del pueblo, por lo que será más difícil desarrollarnos rápidamente.

En el aspecto de las investigaciones deberemos aprender sobre Bio-Engineering, Matter Transmission o Centauri Ecology. Cada una de estas especialidades junto a otras más, harán posible la supervivencia en un planeta donde la flora y la fauna nos son totalmente desconocidas y adversas.

Para colmo de males, no sólo nos enfrentaremos a seis diferentes credos, desde que arribamos al planeta una constante presencia alienígena invade nuestro territorio.

Según Bryan Reinolds: "Una buena historia siempre es aquella que envuelve cierta cuota de misterio y eso no estará ausente en Alpha Centauri". Reinolds sabe de lo que habla, lector entusiasta de la ciencia ficción y de autores como Frank Herbert (Duna), Greg Bear o Kim Stanley Robinson.

Cada sector del planeta tiene un nivel de altitud, temperatura, densidad rocosa que podemos alterar para obtener los beneficios que más nos convenga según la situación. Por ejemplo, a más temperatura, mayor será el nivel de energía solar que recolectemos o con mayor humedad, obtendremos más comida para alimentar a nuestros seguidores.

Desgraciadamente es poca la información que Firaxis lanzo del enigmático Alpha Centauri, inclusive las fotos entregadas a la prensa tienen un estado muy primario de terminación, pero con los nombres involucrados tras este proyecto, nuestras esperanzas de jugar al nuevo sucesor del Civilization, están garantizadas y muy cercanas a ser concretadas.



Como se puede ver, el estado de desarrollo gráfico, no está muy depurado por el momento, pero seguramente alcanzarán la categoría de Gettysburg!.

Gabriel Knight III

Blood of the Sacred, Blood of the Damned

FICHA TECNICA

- **CATEGORIA:** *Aventura Gráfica*
- **COMPAÑIA:** *Sierra*
- **DISTRIBUYE:** *Sierra*
- **FECHA DE SALIDA:** *Shareware: No está disponible. Completa: Invierno 98*
- **INFORMACION EN INTERNET:** www.sierra.com



Como todas las aventuras de terror lo requieren, las escenas más escalofriantes ocurrirán de noche.

En sus dos primeras aventuras: Sins of the Fathers y The Beast Within, Gabriel Knight nos demostró que lo siniestro y lo oculto son su especialidad. En esta tercera aventura, luego de desarticular la más peligrosa de las sectas voodoo de New Orleans y de cazar hombres lobo en Bavaria, nuestro héroe se encuentra más que preparado para las víctimas de sus nuevas investigaciones: Los vampiros.

Jane Jensen, una constante cooperadora de Roberta Williams (para algunos, una de las mejores diseñadoras de aventuras) en varias de sus realizaciones más famosas, conoció el éxito con el lanzamiento de la primera parte de la saga que nos ocupa, este se concretó sin duda, gracias a su increíble metodología narrativa para generar situaciones estresantes en medio de argumentos claustrofóbicos. Como buena conocedora del género del terror, Jane sabe perfectamente cuando aplicar esa dosis de adrenalina y vuelta de tuerca necesarias para que el jugador se sienta más y más involucrado con la historia.

El objetivo de esta ambiciosa mujer, en este caso será: los vampiros. Para muchos su sola mención despierta una de los más grandes enigmas de nuestros tiempos. ¿Mito o realidad?

Este capítulo: Blood of the Sacred, Blood of the Damned (Sangre de lo sagrado, Sangre de lo detestable) posee todos los ingredientes que hicieron memorables sus anteriores aventuras: Personajes creíbles, peligro, intriga y puzzles coherentes con la trama.

Todo comienza en un pequeño pueblo ubicado en una pequeña zona rural de Francia (para la creación del entorno se basaron en Rennes-le-Chateau una ciudad que existe en la realidad) a la que Gabriel Knight y su inseparable asistente Grace asisten para pasar un agradable fin de semana como invitados al castillo del príncipe de una familia que en otras épocas era una de las más poderosas de la zona. Al arribar, su anfitrión muestra sus verdaderas intenciones para tan extraña cortesía, la de contratar a Gabriel Knight para que proteja a su hijo.

Y es que en la historia de este clan se encuentra encerrado uno de los misterios más grandes de la historia, y todo parece indicar que su pequeño descendiente es la llave que terminará de abrir de una vez este enigma.



El nuevo engine nos promete una libertad de movimientos nunca visrta en este tipo de juegos.



Uno de los bocetos preliminares de la pre-producción de Blood of the Sacred, Blood of the Damned.

Este, aunque antiguo en origen puede tener importantes repercusiones políticas, aún en el día de hoy.

Pero la tragedia no tarda en desencadenarse y la misma noche que nuestros amigos llegan al castillo, una banda de desconocidos secuestran al chico. Gabriel los persigue pero sin éxito, ya que los sujetos desaparecen en medio de la noche tras las medievales construcciones del pueblo.

Al día siguiente, comienza a investigar sobre el poblado y sus costumbres (como siempre, ayudado por su inseparable compañera, que sigue su propia línea investigativa) y empieza a sospechar que tanto los habitantes como la familia del príncipe están ligados a este misterioso y enigmático destino.

Durante las primeras investigaciones, Gabriel Knight descubre a un grupo de "buscadores de tesoros". Y es que este poblado convertido en atracción turística, sobre todo, por hechos acontecidos en la década del 80 del siglo XIX, que aún hoy los



El hotel, en el alojan unos extraños personajes que llegan al pueblo para develar un extraño secreto.

estudiosos de lo oculto intentan develar.

Un pobre sacerdote de una parroquia llegó y empezó a remodelar la decadente iglesia del poblado. Unos años después el sacerdote se volvió inmensamente adinerado y famoso, por sus enigmáticos actos y predicamentos. ¿Había encontrado el grial? ¿El tesoro perdido de los templarios? O como uno de los turistas clama, ¿Descubrió evidencia de un contacto entre aliens y egipcios?

Cuando Gabriel descubre que este, supuestamente inofensivo, clan de turistas incluye: un agente de la CIA, un miembro del servicio secreto francés y a un emisario del Vaticano, empieza a sospechar que, sea el misterio que sea el enterrado en este alejado pueblito, es lo suficientemente grande y poderoso como para despertar el interés de algunas de las facciones más poderosas del mundo.

La autora de esta aventura vive obsesionada desde hace tiempo con la intriga que despiertan los conflictos mitológicos que despiertan el grial sagrado y la fabulosa masa de concentración y leyenda que despierta el pueblo en el que se basa el diseñado para el juego: Rennes-le-Chateau. Pero en un principio no lograba encontrar una conexión coherente con el universo de su personaje: Gabriel Knight.

Jane Jensen dijo sobre su nueva obra: "Me he dedicado este último año ha desarrollar una historia que combine el misterio del vampirismo con la idea de una especie con una inmortalidad maldita, los Wandering Jew. Para luego agregar..."Mis vampiros son también una mezcla de alquimistas, siempre en la búsqueda de lazos de sangre superiores que incrementen su poder. Y como habrán comprobado los que jugaron las dos primeras entregas, Gabriel Knight posee una gran sangre aristocrática fluyendo por sus venas".

Jane realmente no llegaba a ningún lado con estas ideas hasta que tuvo la oportunidad de leer: Holy Blood, Holy Grial (Sangre sagrada, Grial Sagrado). Ahí fue donde la última de las piezas de un difícil rompecabezas terminó de encajar. "La región de Francia donde se encuentra ubicada, tanto la ciudad real como la del juego, es una fortaleza de los caballeros templarios y otras órdenes místicas." Comenta Jane "quizás esa pequeña iglesia fue donde escondieron el grial sagrado cuando regresaron de las Cruzadas, o donde ocultaron todo el oro y las joyas que saquearon de Palestina, al fin y al cabo, en un momento, la orden templaría poseía increíbles riquezas. Pero hay una atormentadora teoría, muy convincente en Holy Blood, Holy Grial, que es realmente hereje, creo que la inclusión de esta en el juego, estoy segura, levantará un montón de controversias, no estoy lista para revelar nada



Aunque no lo puedan creer las escenas que estan visualizando no están pre-rendereadas.

más, pero levantará más de una ceja".

"En uno de los libros que leí" relata Jane "encontré un elaborado mapa de la región, indicando todos los sitios asociados con varias de estas leyendas. Si trazamos una línea entre cada uno de estos puntos se forma un pentagrama. Me dije: Dios mío, ¡es exactamente como un puzzle en una aventura gráfica!.

Entonces Gabriel Knight se encuentra una vez más involucrado en un problema realmente difícil de resolver, luchando contra extrañas fuerzas que desean poseer el poder de dominar la nueva comunidad europea.

Por un lado se encuentran los Hapsburg, por el otro los descendientes de los Stuart. Y a esta red de misteriosas personalidades se les unen miembros de una antigua orden egipcia que se encuentra trabajando en el "ser divino" para el año 2000.

Y a todo esto ¿dónde encajan los vampiros en todo este embrollo? Bueno ellos también buscan la supremacía y el control sobre los seres inferiores. O sea que esta aventura no sólo incumbe la eterna lucha entre el bien y el mal, sino una batalla paralela por el poder terrenal. Gabriel debe descubrir, paso a paso qué es lo que esconde cada uno de estos extraños grupos, tratando de revelar la verdad detrás de los velos de las leyendas que encierran este pueblo. Y por último conocer el gran secreto que se oculta en el corazón de toda esta batalla.

Para el desarrollo de esta aventura Sierra puso a disposición del equipo un nuevo engine diseñado exclusivamente para esta aventura, el denominado G-Engine. Luego de haber sido una de las pocas diseñadoras en darle una buena utilidad al Full Motion Video, implementado en: The Beast Within, Jane Jensen se mostraba escéptica a la realización de esta tercera parte en un nuevo sistema.

"Me la pasaba pensando... no quiero que este juego se parezca al Quake, y luego tras ver los primeros avances, realmente me convencí de que el G-Engine era la mejor opción." Entusiasmada, Jane cuenta que "es increíble". Le permite al jugador una libertad total y absoluta, donde ni siquiera se vislumbran pixeles al estar cerca de los objetos, decorados o personajes. Y el número de polígonos permitidos para utilizar es impresionante: 500, sólo para las caras de cada personaje. Realmente pienso que este engine se transformará en el nuevo estándar.

Una de las mejores y más terroríficas de las historias escritas para el medio, unos gráficos espectaculares y uno de los personajes más queridos de las aventuras, seguramente se transformará en uno de los juegos candidatos a: Más revolucionario del año.



Gabriel Knight uno de los mejores personajes existentes en el género de las aventuras.

Guardians: Agents of Justice

FICHA TECNICA

- **CATEGORIA:** *Estratégicos*
- **COMPAÑIA:** *Microprose*
- **DISTRIBUYE:** *Microprose*
- **FECHA DE SALIDA:**
  Shareware: No está disponible.
  Completa: Abril 1998.
- **INFORMACION EN INTERNET:**
  www.microprose.com

Los guardianes de la justicia de Microprose finalmente estarán en nuestras PC

Recordando mi propio récord de 72 horas corridas jugando en una PC a Terror from the Deep, no puedo negar que los juegos de la serie X-Com fueron los mejores de todos los tiempos en lo que estrategia por turnos respecta. Cuando creí que por fin podría dedicarme a salir de mi cuarto y comportarme como el resto de las personas normales, llegó a mis oídos las noticias de la producción del nuevo juego Guardians: Agents of Justice.

Ha pasado ya poco más de dos años desde ese momento, y al igual que millones de seguidores de Microprose, estoy esperando ansioso que se cumpla con lo prometido...

Debido a diversos problemas por la que atravesó la compañía, el proyecto ha sido retrasado más de lo previsto, e inclusive hasta corrieron rumores de que había sido cancelado. Pero Microprose no tiene intenciones de defraudar a su gente y Steve Barcia, Diseñador Líder del proyecto, nos ha explicado qué es lo que ha ocurrido: "En primer lugar tuvimos que hacer muchísimos cambios para transportarlo a Windows 95, recuerden que el proyecto original era para D.O.S. Hagan de cuenta que tuvimos que empezar prácticamente de cero de nuevo".

La introducción

Para quienes nunca han sentido hablar de Guardians: AOJ, se trata de un juego de estrategia por turnos, basado en un nuevo universo de Superheroes creado exclusivamente para este fin.

La acción se lleva a cabo en el año 2091, en una suerte de futuro sin reglas, donde tres poderosos sindicatos de mutantes criminales se disputan el poder y el control del mundo entero.

Como líder del único grupo protector de la humanidad que queda en pie, conocido como Star Council, tu misión será organizar las fuerzas de resistencia, conseguir superheroes que apoyen tu causa y liberar a los ciudadanos honrados del inevitable destino que los acecha.



Una pantalla con la imagen del héroe nos permitirá configurar todas sus posibilidades, además de informarnos sobre el mismo.

Los tres sindicatos

En el mundo de Guardians: AOJ, cada uno de los sindicatos del crimen tiene sus propias características, ventajas y debilidades. Conocerlos será un factor fundamental para determinar a quienes de nuestros aliados deberemos enviar para ponerlos a raya.



Nuestros personajes usarán sus hablidades especiales para luchar contra los sindicatos y proteger a los ciudadanos.

Shadowyn: Su poder se basa en la mística, la velocidad y el ocultamiento. De alguna manera este grupo ha sido influenciado por las sectas orientales más peligrosas de todos los tiempos, conocen la disciplina y el sacrificio. Los Shadowin serán los enemigos más ágiles y hábiles que deberemos enfrentar.

Tech Lords: Fanáticos de la tecnología, persiguen el objetivo del predominio de las máquinas sobre la raza humana. Sus poderosas armaduras los convierten en los enemigos más resistentes.

Claws: El más diabólico de los tres grupos. Experimentos genéticos han convertido a los miembros de este sindicato en peligrosas bestias asesinas. Hasta los héroes más experimentados se disponen en grupos para asistir a las misiones que impliquen enfrentamientos con los Claws.



Los gráficos isométricos están bien detallados y permiten que los jugadores tengan una visión amplia de la acción que se desarrolla.

• El juego

Los enfrentamientos serán bajo el mismo concepto usado en X-Com, pero con un escuadrón de superheroes que deberán resolver arriesgadísimas misiones, como evitar que se destruya una ciudad entera, rescatar rehenes, evitar atentados, etc.

Cada miembro del escuadrón podrá ser elegido entre los 42 personajes que vienen diseñados en el juego, o cualquiera de los otros 14 que podremos crear nosotros mismos, dándole las propiedades que mejor nos parezcan.

Los poderes especiales son un total de 46, cada uno de los mismos puede ser alterado hasta tres veces según el nivel de experiencia de nuestro héroe. Por ejemplo si en un principio dispara ráfagas congelantes, es muy posible que al alcanzar el nivel más alto, el mismo personaje es capaz de provocar avalanchas de nieve.

Existen también 17 habilidades, que cambian las características de nuestros personajes, y las posibilidades de triunfar en las misiones. Estas muchas veces nos serán útiles para tratar con villanos especiales y otras para determinados grupos, por ejemplo Criminología nos ayudará a encontrar más rápido a los delincuentes o Tecnología será útil para aprender a destruir rápidamente las armaduras Tech Lords más resistentes.

A medida que consigamos superar con éxito cada misión, se nos irán otorgando puntos de experiencia y de fama.

Con los puntos de experiencia podremos modificar cualquiera de los cuatro atributos (Inteligencia, habilidad, fuerza y salud) que cada héroe posee en escala del 1 al 10.

Los puntos de fama se utilizan para mejorar las bases de operaciones. En la misma contamos con transportadores que nos llevan inmediatamente a los sitios en donde se llevan a cabo las misiones, hospitales en donde los héroes pueden recuperarse o en el peor de los casos "clonarse" para evitar una muerte inminente, lugares de entrenamiento para mejorar sus habilidades y sistemas de computación para efectuar descubrimiento e investigaciones.

Similar a X-Com, las misiones y los mapas serán generados aleatoriamente para evitar que el juego sea lineal.



Los combates se llevarán a cabo al mejor estilo X-Com, pero los poderes de los superheroes harán que sean mucho más interesantes.

La sorpresa final que Microprose nos tenía preparada, es que por primera vez se incluirá el tan esperado modo Multiplayer (LAN, Modem, Internet), en donde podrán participar hasta seis jugadores simultáneamente, optando entre los modos cooperativos o de batalla. Por el momento, nos han adelantado que los modos multiplayer sólo podrán jugarse del lado de los buenos, esperamos que de alguna manera cambien de opinión.

• Los gráficos y la interface

El aspecto visual y lo controles del juego, tienen la herencia indiscutible de su predecesor X-Com.

¿Podría haberse hecho de otra manera? La respuesta es... ¡NO! Después de todo, es esto lo que la gente quiere, lo que esperó durante mucho tiempo y de ninguna manera toleraría cambios radicales.

Por lo tanto, en Guardians:AOJ tenemos una base, tenemos el mapa del mundo y tenemos combates en mapas de perspectiva isométrica, tal cual lo habíamos previsto.

¿Cuáles son las mejoras? Para empezar los gráficos están realizados en modo SVGA que consiguen superar ampliamente a los originales en baja resolución expuestos cuando comenzó el proyecto. Otro de los aspectos bien trabajados fue el de las animaciones y efectos especiales aplicados a cada uno de los personajes, para que adquieran una personalidad más creíble y evitando que los mismos se vieran duros como en los juegos antiguos.



Los Tech-Lords son fanáticos de la tecnología. Sus armaduras son difíciles de reducir.

• En resumen

Microprose finalmente pondrá a nuestro alcance lo que hemos estado esperando durante tanto tiempo: Un juego basado en superheroes, que sea algo más que un simple arcade al estilo Acclaim.

La variedad de posibilidades, el diseño del juego y la experiencia de la empresa creadora en el campo de la estrategia, promete una jugabilidad única. El producto estará a la venta en el primer cuatrimestre de 1998.

MechCommander

FASA Interactive nos presenta un juego de estrategia basado en el mundo de Battletech

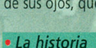
FICHA TECNICA

- **CATEGORIA:** *Estrategia*
- **COMPAÑIA:** *FASA / Microprose*
- **DISTRIBUYE:** Microprose
- **FECHA DE SALIDA:**
  Shareware: No está disponible
  Completa: Abril 1998
- **INFORMACION EN INTERNET:**
  www.mechcommander.com

No cabe ninguna duda a esta altura que la franquicia de Battletech es una que ha rendido sus buenos frutos a FASA, propietaria de la misma. Pruebas de ello son las ventas de su juego de tablero, que han superado el millón de copias desde su salida en 1984, y la publicación de seis novelas anuales y más de veinticuatro productos para diferentes plataformas de juego, demostrando que el mundo de los Mechwarrior es realmente popular entre la legión de fans que sueñan con pilotear estos mechs, sin ningún signo de que la franquicia pierda polularidad, sino todo lo contrario.

Todos conocemos o hemos oído hablar de la serie de juegos para PC basadas en el mundo de Battletech, llamada Mechwarrior, y realizada con inmenso éxito por parte de Activision en el pasado. También, si han estado atentos a las idas y vueltas del mundillo informático, saben que Activision se ha quedado sin la licencia de la serie, siendo ahora FASA la que desarrollará en el futuro los siguientes capítulos de la historia.

Microprose está en la actualidad entonces aunando esfuerzos junto a FASA Interactive para brindarnos un nuevo juego dentro de este mundo, pero visto desde una perspectiva totalmente diferente, ya que no nos pone al mando de mech sino de todo un escuadrón. La pregunta de rigor es la siguiente: Habiendo tantos juegos de estrategia (el año que ha pasado ha sido especialmente prolífico en lo que a este género se refiere, con excelentes títulos como el Total Anihilation, Myth, Dark Reign, Conquest Earth, etc.). ¿Qué podrá hacer FASA para poner a la venta un juego estratégico, que sea totalmente diferente a lo conocido en la actualidad, y que pueda cargar con el nombre de Battletech a sus espaldas? Parece que pueden hacer mucho. La respuesta está al alcance de sus ojos, queridos lectores.



La historia

El trasfondo del Mechcommander es tan rico y detallado como las novelas de Battletech que pueblan las librerías de todo el mundo. Seremos un miembro de un clan de la esfera interna, una organización feudal de guerreros entrenados. Lamentablemente, el planeta Port Arthur está bajo ataque del Clan Jaguar de Humo, un grupo de Mechwarriors rebelde que alguna vez escaparon de la esfera interna, y ahora regresan con tecnología superior. Nuestra misión será estar al mando de doce estudiantes de nuestra academia, y con este débil escuadrón deberemos alejar del planeta al Clan Jaguar de Humo. Tarea nada fácil, lo que hace al tema más interesante.



Los efectos no necesitarán de placas 3D, y podremos apreciar las estelas transparentes de los misiles o las explosiones.

El juego

En los treinta escenarios en los que se desarrolla Mechcommander deberemos liderar a estos cadetes, para que vayan adquiriendo la experiencia necesaria y así poder superar los obstáculos que nos precedan. A través del juego podremos distinguir ciertas habilidades en nuestros compañeros de equipo, éstas deberán aprovecharse para nuestro beneficio. Por ejemplo, si un cadete tiene una clara habilidad para detectar enemigos, habrá que ponerlo al mando de un mech liviano y de reconocimiento.



Los mech dejarán huellas en el terreno, que servirán para rastrear a nuestros enemigos.

La destrucción total de nuestros enemigos no es una opción viable en un mundo donde los recursos escasean, por lo que el rescate de partes dejadas en la batalla será uno de los puntos más importantes a considerar. Los mechs podrán configurarse a nuestro antojo, haciendo al Mechcommander un juego totalmente cambiante.

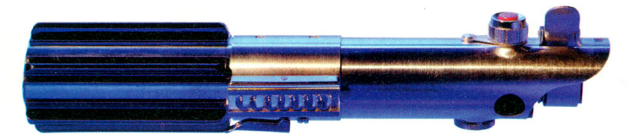
La vista del juego será isométrica, y los gráficos que acompañan a esta nota son prueba suficiente de que la calidad de la serie seguirá intacta. Los mech dejarán huellas en el terreno (éstas servirán para rastrear a nuestros enemigos e identificarlos. A más profunda la pisada, más poderoso el mech) y podremos apreciar efectos de transparencia en las estelas de los misiles y el humo de los combates.

Sin duda el Mechcommander será un juego que establecerá nuevos estándares en lo que a los juegos de estrategia se refiere, y su historia, basada en este conocidísimo mundo, será la delicia de los fans de los Mechwarrior, que tal vez desean ver la acción desde otro punto de vista.



Traducido y Doblado al CASTELLANO





JEDI KNIGHT: DARK FORCES II LO TRANSPORTA AL EMOCIONANTE MUNDO DE LOS JEDI. ALLI HAY COMBATE. MAS COMBATE. (MENCIONAMOS COMBATE?) VIVIRÁ LA VIDA DE UN JEDI PERSEGUIDO. EN LOS VEINTIÚN NIVELES 3D, ABUNDAN ASESINOS INTERGALÁCTICOS CON LA PARTICULAR INTENCIÓN DE PONER EN SUS CURRICULUMS LA FRASE: "YO MATÉ UN JEDI". BOSSK, GORC, JEREC Y CADA UNO DE LOS MALIGNOS ENEMIGOS QUE ENFRENTARÁ QUIEREN SU CABEZA COMO TROFEO. ¿DEJARÁ QUE ESTO SUCEDA?.

MICRO BYTE S.A.

www.lucasarts.com

THE OFFICIAL STAR WARS® WEBSITE:
www.starwars.com





Activision intenta lo que nunca se logró antes: Mezclar estrategia con arcade en tiempo real

BATTLE ZONE

ESTO ES ALGO QUE SE HA INTENTADO MUCHAS VECES, PERO NUNCA CON ÉXITO. AHORA, DE LA MANO DE ACTIVISION Y UN TÍTULO QUE REMEMORA A UN CLÁSICO DE LOS ARCADES DE LOS OCHENTA, PARECE QUE POR FÍN VAMOS A PODER VER ESTA SINGULAR COMBINACIÓN DE GÉNEROS EN UNO DE LOS TÍTULOS MÁS ESPERADOS DE 1998. EN LA NOTA A CONTINUACIÓN, TODOS LOS DETALLES.



Seguramente muchos de los que están leyendo esta nota conocen el nombre Battlezone. Si hacen un poco de memoria (los de más edad) vislumbrarán en sus retinas un arcade muy famoso allá por los ochenta, y que hacía las delicias de más de uno en las temporadas veraniegas; los más jovenes seguramente lo habrán podido apreciar en la colección de Microsoft o en el emulador de arcades llamado MAME. Cualquiera de las dos opciones son válidas para poder hacer un pequeño preámbulo acerca de este nuevo programa de Activision, que por supuesto sólo conserva algunos detalles de lo que fue ese maravilloso juego, en el cual debíamos conducir una nave, destruyendo todo a nuestro paso, en un mundo de 3D (algo insólito para la época) con sonidos muy precarios, pero que sin duda era toda una novedad en su concepto.

Lo interesante del concepto es la mezcla explosiva entre la estrategia y la acción.

Dos décadas más tarde, Activision retoma la idea, intentando realizar un juego tan adictivo como su par de los arcades en 1980, en un proyecto realmente ambicioso: La mezcla de dos géneros que parecen totalmente incompatibles, como lo son la estrategia (llámese Command & Conquer o Warcraft) con los arcades de primera persona o 3D (como podría decirse al Quake o Duke Nukem 3D, por nombrar algunos). La pregunta es: ¿Podrán triunfar en un campo en donde muchos han fallado? Por lo que se ha visto hasta el momento, (y el demo que está disponible en Internet muestra mucho del potencial que puede tener este juego, se los aseguro), parece que les dará a los de Activision otro triunfo, en un campo en el cual pocos han incursionado con éxito.

La historia

La historia es muy interesante, y le da al Battlezone un fuerte punto de partida para la base del juego. Todos conocemos la locura que se desató hace tiempo atrás entre las dos grandes potencias (léase Estados Unidos y Rusia) por lo que se dio a conocer como "Carrera Espacial": Pues bien, de esa base se desarrolló una historia en la cual la carrera espacial no tenía otro fin que encontrar un bio-metal de origen alienígena, que se podría convertir en armas de fabuloso poder. La misión del Apollo fue realmente un excusa para establecer una base en la luna para poder extraer este bio-metal, planeándose futuras misiones hacia Marte y otros planetas, sin el conocimiento de la población de la Tierra.

El juego entonces comienza por el año 1960, siendo nosotros un Comandante de los Estados Unidos en un programa espacial. Debemos establecer una base en la luna, usando las naves convencionales de la época. Mientras el juego se va desarrollando, podremos hacer modificaciones en las naves utilizando el bio-metal, pudiéndoles agregar armamento, que iremos fabricando con este raro material. Las naves irán adoptando formas de aspecto futurista, hasta que las modificaciones que se irán sucediendo harán que vayan perdiendo el aspecto terrestre para parecerse cada vez más a extraños y complejos artefactos alienígenas.

En casi todo el juego, nuestro enemigo es Rusia. Lo interesante es que a medida que el juego se vaya ampliando, los rusos se convertirán en nuestros aliados, en una lucha contra el bio-metal, que adopta diferentes formas pero nunca olvida su origen.

El concepto del Battlezone tal vez pueda compararse con el del Uprising, de 3DO, pero según Andrew Goldman (para más detalles Andrew es el líder del proyecto y responsable del aspecto de la reencarnación de este juego) el Battlezone tiene un desarrollo de ya casi veintidos meses, así que no sería justo pensar que hayan de alguna manera "compartido ideas". Además, Battlezone está mucho más orientado por el lado del arcade, no así el Uprising, en el cual somos un General que comanda a las tropas pero ve poca de la acción. Así que podremos encontrar en este nuevo juego de Activision una mezcla muy interesante, de tal vez un setenta por ciento de acción y treinta por ciento de estrategia.



Por primera vez podremos utilizar una de las vistas exteriores para poder atacar.

El engine

Tal vez la idea de la combinación del



El radar (uno de las similitudes con el Battlezone original) nos permitirá el reconocimiento de los enemigos.



Aquí se puede observar la modificación del engine que permitió mejoras en el terreno.

arcade y la estrategia no suene tan interesante (debo confesar que a mi particularmente no me atraía de sobremanera), pero luego de jugar el demo del Battlezone, tuve que aceptar que una idea bien ejecutada puede ser realmente atrapante. El manejo de la nave es muy intuitiva (los controles toman lo mejor de los juegos líderes en el género de los arcades 3D, como es el Quake) y se puede manejar simplemente con un joystick o mouse y seis teclas configuradas de una manera muy cómoda (dos para el avance, una más veloz y otra más lenta; una para detenerse; una para efectuar saltos; y otras dos para poder deslizarnos hacia los laterales), que hacen que el movimiento de nuestra nave sea muy sencillo de modificar en el calor de la batalla, cosa que en Battlezone ocurrirá en la mayor parte del juego.

Ahora bien, las naves tienen la capacidad de efectuar saltos, y su desplazamiento se realiza a escasos centímetros del suelo, y esto se siente en el instante que piloteamos cualquiera de las naves que nos toque en suerte, un efecto muy bien logrado y que da la sensación de que realmente estamos en suelo de otro planeta o alguna de las lunas de Júpiter, por ejemplo.

Todos estos cambios no hubieran sido posibles a no ser por la modificación del engine del Mechwarrior o Intersate ´76 que se utiliza en el Battlezone; en éste el terreno ha sido modificado de tal manera que se ha vuelto totalmente irregular, con montañas, mesetas y planicies, pero al contrario de lo que muchos podrían pensar, la mayor cantidad de polígonos que se le han impuesto al terreno no significa un problema para la velocidad del juego, sino todo lo contrario; desde la primera misión se nota que el Battlezone tiene un frame rate (Pequeña explicación: Cantidad de cuadros por segundo que vemos en un juego. A mayor número, el movimiento es más suave y realista) mucho mayor que en los juegos anteriormente mencionados.

¡No vemos la hora en que estas mejoras se vean incorporadas a nuestros juegos favoritos! (Léase Interstate y Heavy Gear).

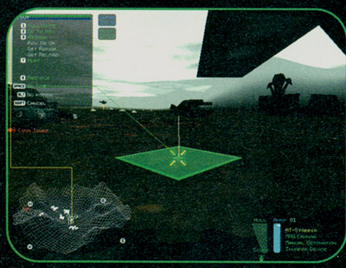
La nave, además, está realizada íntegramente en 3D, con texturas detalladas que le dan a la mayoría de los vehículos un aspecto muy acabado y prolijo. No es ese el caso del bio-metal ni de las explosiones, que pueden estar bien en su versión software pero al encender la aceleración 3D no sufren grandes cambios, desaprovechando un poco las ventajas de este tipo de hardware, que hemos visto implementado tan bien en juegos como el Wing Commander Prophecy (las explosiones son semi-transparentes, sin ningún tipo de pixelización al encontrarnos cerca de las mimsas) o el Forsaken. Esto de todas maneras puede cambiar cuando la versión final llegue a nuestras manos, pero sospechamos que tal vez Activision no tome en cuenta este tipo de detalles y quizás concentre sus esfuerzos en optimizar la inteligencia artificial, aspecto crucial en el desarrollo del Battlezone.

El manejo de los recursos

Aquí viene el punto que yo realmente temía: ¿Matar enemigos con una nave en otros planetas? ¡No hay problema! ¿Dirigir a todas las tropas, dando complejas órdenes y coordinando a otras naves para que se organicen mientras matamos enemigos? Parecía un tanto complicado y algo aburrido. Bueno, nada más equivocado. Activision se las ha arreglado para que con unos cuantos números, el ALT y la barra espaciadora, tengamos total control de lo que ocurre a nuestro alrededor de manera muy sencilla. Este es el secreto por el cual el juego se hace tan adictivo, ya que si no fuera por la parte estratégica que comandamos con estos controles, el Battlezone no sería otra cosa que un sencillo arcade del cual nos aburriríamos en un par de meses, o tal vez menos. La estrategia, que nos hace planear los movimientos con anticipación, hacen del Battlezone una experiencia realmente inmersiva de la cual no podremos escapar fácilmente. Además, la tarea no es tan complicada. De vez en cuando deberemos ordenarle a ciertas unidades que busquen bio-metal (esencial para la fabricación de armas y otros vehículos, muy al estilo de los harvesters del Command & Conquer) o tal vez a nuestros Wingmen que ataquen vehículos en diferentes posiciones. De todas formas el atacar enemigos podría



Al principio del juego podremos elegir si queremos estar en el bando de Estados Unidos o en el de Rusia.



Esta grilla sirve para poder dar órdenes de la ubicación a nuestras tropas.



Las batallas por el bio-metal se irán desarrollando en diferentes planetas y lunas del sistema solar.

ser algo de lo que nos ocupáramos nosotros (no nos olvidemos que ésa es la base del juego) pero un poco de ayuda será muy valiosa de vez en cuando.

Para que se den cuenta de lo sencillo que es este manejo, basta con acceder a el training del demo (que está realizado de similar manera a los training de la serie Mechwarrior o el nuevo Heavy Gear) y completar sólo un par de misiones, teniendo control absoluto de todo lo que nos rodea en pocos instantes. Con estos sencillos comandos deberemos asignar diferentes acciones a las tropas que vayamos construyendo con el Reciclador, un vehículo básico al igual que el Scavenger (encargado de reunir el bio-metal esparcido en la superficie de los planetas o lunas), el cual tiene la misión de convertir el metal en diferentes vehículos e instalaciones. En el demo, por citar un ejemplo, debemos enviar a un Scavenger a juntar metal para luego indicar al Reciclador la construcción de varias torres de defensa. Estas responderán a nuestras órdenes de reubicación, en lugares donde consideremos que nuestros enemigos puedan llegar a penetrar nuestras defensas.



Si perdemos nuestra nave podremos esperar refuerzos, pero quedaremos al descubierto.

Un concepto totalmente novedoso y muy interesante es el radar topográfico que se encuentra dentro de las naves, y que es algo que ha permanecido inamovible desde los primeros bocetos del Battlezone. Este nos permite tener un inmediato reconocimiento de lo que sucede a nuestro alrededor, y si lo deseamos, se puede expandir hasta ocupar la totalidad de la pantalla, para poder apreciar de una manera más táctica el desarrollo de los combates o movimientos de tropas.

Corre por tu vida

Ya les hemos hablado de las naves y la importancia que la que nos toque pilotear tiene dentro de los combates que se suceden. Por eso los desarolladores del Battlezone han tenido en cuenta un punto que siempre la gente quiso que se incorporara en títulos anteriores de la compañía: La opción de dejar nuestra nave si se encuentra en un estado calamitoso, y recorrer el campo de batalla (con los mismos controles que la nave) armados con un rifle sniper, para esperar refuerzos de nuestras tropas o atacar a una nave enemiga para luego tomar posesión de la misma.

El único problema con esta arriesgada maniobra es que nos encontraremos a su vez a merced del fuego de nuestros enemigos. Si estamos dispuestos a correr ese riesgo, nos veremos recompensados tal vez con un nuevo vehículo, made in Rusia o USA, según el lado que hayamos elegido en el comienzo del juego.

En conclusión

Por todo lo comentado anteriormente, y por lo que podrán leer en el reportaje a continuación, no quedan dudas de el enorme potencial que tiene Battlezone y las chances de convertirse en un clásico como lo fue su antecesor. El juego soportará 3Dfx y Direct3D directamente en su versión original (una costumbre que se está haciendo norma en futuros lanzamientos de la empresa) y se podrán hacer combates Deathmatch a través de Lan o Internet de hasta 16 personas, pero todos sabemos que le tendremos el ojo puesto a la inteligencia artificial y al comportamiento de las tropas en las batallas, ya que éste es el punto por el cual Battlezone quiere despegarse del género de acción, y eso es su cuota de estrategia, la cual deberá ser casi perfecta para que este prometedor juego no quede en el olvido como otro intento más de mezclar dos géneros poco compatibles entre sí con escaso éxito.

La salida del Battlezone en Argentina está planeada para fines de Marzo.



La línea verde sobre el vehículo indica que está listo para acatar nuestras órdenes.



El Battlezone soportará de la caja aceleradoras compatibles con 3Dfx y Direct3D.



Un reportaje mano a mano con Activision

Muchas veces es mejor oír las palabras de los propios desarrolladores, para entender con más detalle todo lo referente a un juego. Es por eso que a partir de este número, te vamos a presentar reportajes exclusivos entre XTREME PC y las más grandes empresas de Software del mundo. Aquí va el primero, un jugoso reportaje con los desarrolladores de este juego que promete muchas horas de satisfacción: Battlezone.

¿Qué relación existe entre el Battlezone original y este nuevo remake?

En realidad sólo tenemos 2 similitudes con el Battlezone original : 1) El título es el mismo: "Battlezone" (desde el momento que compramos los derechos para el juego). 2) El jugador comanda un "hover craft" muy similar al tanque que comandaba en el juego original.

Sólo tomamos el concepto del juego original, pero en vez de copiar fielmente el juego y apelar a la nostalgia de los jugadores, hemos confeccionado un juego totalmente nuevo. El título original fue muy exitoso e innovador, razón por la cual teníamos que trabajar el doble para lograr lo mismo con este nuevo producto. Si analizás el mercado ves que la mayoría de los géneros han sido super-explotados; las diferencias radicales en "gameplay" llegan cuando se mezclan varios géneros (Acción + RPG = Diablo; Acción + SIM = MechWarrior 2; Acción + Aventura = Tomb Raider). Pero hasta el momento no se ha mezclado Acción y Estratégia (al menos no exitosamente) debido a que cuando el jugador está en la vista de "primera persona" pierde el control estratégico de sus unidades y cuando se encuentra en la vista "GOD" (vista superior típica de los juegos de estratégia) pierde la sensación de la acción en primera persona.

Para eso hemos diseñado una nueva interface donde el jugador posee absoluto control de sus unidades sin perderse un segundo de la acción.

¿Cómo describirías al Battlezone? ¿De qué se trata el juego en realidad?

Battlezone está basado en los años 60. Una lluvia de meteoritos (resultado de la explosión de una estación espacial alienígena) cae en el estrecho de Bering; como resultado de la investigaciones se descubre un nuevo biometal que posee cualidades asombrosas: Posee memoria propia, lo cual le permite a los científicos reconstruír su forma original (un tanque, una cámara de vigilancia, un carguero, una nave espacial) y puede ser utilizado para construir nuevas armas, naves y aparatos de guerra. Sólo existe un problema, es el medio de la Guerra Fría : Estados Unidos y La Unión Soviética descubren el biometal al mismo tiempo y se dan cuenta que quién recopile mayor cantidad del mismo puede dominar el mundo. Ambas potencias se lanzan en una carrera de investigación que trae como resultado la creación de nuevas unidades, fábricas, armas, etc; pero la cantidad de biometal es limitada y sólo alcanza para construir lo necesario para formar expediciones y salir a explorar los planetas cercanos, donde se cree hayan ido a parar cantidades considerables del preciado material. Ambos ejércitos salen en secreto con una misión definida: "recopilar y almacenar la mayor cantidad de biometal y eliminar la expedición enemiga". A medida que el jugador avanza en la historia cada decisión que tome marcará el ritmo del juego, hasta que llega a un punto en que se añaden nuevos elementos que van a girar la historía en una dirección totalmente inesperada (pero eso es una sorpresa).

El jugador tiene la opción de escoger al inicio del juego que bando desea jugar "soviético" o "estadounidense". Cada ejército cuenta con unidades y carácteristicas propias. La nueva interface permite al jugador por primera vez controlar su base y tomar parte de la acción al mismo tiempo, todo esto desde la vista de "primera persona". Una vez dentro de tu "hover craft" controlás la producción de nuevas unidades: Ofensivas, defensivas, de reconocimiento, de construcción, unidades encargadas de recopilar biometal, que a la vez te sirve para construir nuevas unidades. Poseés además un nuevo sistema de radar topográfico que te permite analizar las condiciones del terreno (montañas, cráteres, planicies, etc.) lo cual te ayuda a decidir dónde situar unidades estratégicas de defensa, emboscadas, planear ataques, etc. al mismo tiempo que localiza al enemigo, muestra su situación, movimiento, cantidad de unidades, etc.

Una de las opciones nuevas con que cuenta el jugador es que si destruyen tu unidad puedes "eyectarte" y continuar a pie (al estilo de Quake) equipado con un fusil de francotirador y una ametralladora. Desde esa nueva posición puedes esperar a ser recogido por una de tus unidades, o atacar un piloto enemigo y arrebatarle su unidad para continuar en la lucha.

¿Qué nos podés decir acerca de las misiones? ¿Están orientadas a cumplir objetivos?

El objetivo principal del juego (al principio) es recopilar la mayor cantidad de biometal posible y eliminar la expedición enemiga. Luego, a medida que la historia avanza, el jugador descubrirá nuevos peligros que cambiarán el curso de la historia y con ello los objetivos del juego. Para lograr ese objetivo final tienes una gran cantidad de objetivos secundarios:

a) Construir tu base. b) Recopilar biometal. c) Destruir la base enemiga.

Que a la vez conllevan a un sinnúmero de misiones específicas.

Para construir tu base tienes que:

a) Encontrar fuentes de energía. b) Comandar y situar tu fábrica, comenzar a construir sistemas de reconocimientos, de vigilancia, de defensa y unidades encargadas de encontrar y transportar biometal a tu fábrica. c) Estudiar el terreno y situar tus unidades de defensa en puntos estratégicos.

Para destruir la base enemiga:

a) Tienes que construir tu base primero (esto hará posible que puedas construir recopiladores de biometal para seguir construyendo unidades ofensivas y más armamento) b) Eliminar los recopiladores de biometal enemigo imposibilitando así que puedan seguir construyendo más unidades defensivas u ofensivas. c) Destruir las fábricas de construcción. d) Destruir sus unidades defensivas. e) Etc, Etc.

También cuentas con una gran cantidad de misiones unidas en un orden lógico entre sí: a) Encontrar yacimientos de



biometal. b) Situar la defensa en el lugar para evitar que el enemigo se apodere de ellos. c) Planear una mision de reconocimiento de la base enemiga. d) Enviar una misión de rescate para pilotos derribados o capturados. e) Realizar un ataque a un carguero de biometal enemigo (Listo para zarpar a la tierra).

Debido a que la Inteligancia Artificial (IA) es tan elaborada, el engine del juego piensa como el jugador "tiene que reconocer tu base, ver que tipo de unidades has construido y reaccionar para contraatacar de la forma más efectiva" lo cual trae consigo que cada misión sea única (no repetitiva como la mayoría de los juegos de estrategia) Si unes esto a todas las opciones con que cuenta el jugador (recopilación y manejo de recursos, ubicación estratégica de unidades defensivas y de reconocimiento, creación de radares, cámaras de vigilancia, "upgrade" de tus fábricas para construir nuevas unidades, control absoluto de tus "wingmen" opción de saltar fuera del aparato y continuar a pie, estudio del terreno para utilizarlo en emboscadas, etc.) puedes llegar a la conclusión de que Battlezone constituye una experiencia única con gran valor de "re-play".

¿En qué tiempo y lugar se desarrolla el juego?

Como mencioné anteriormente en la época de los 60's (tiempo de la Guerra Fría), pero la acción toma lugar en planetas del sistema solar (Marte, Venus, Júpiter, Saturno) y algunas de sus lunas (Io, Europa, Titán).

¿Cuántos vehículos podremos manejar? ¿Estarán disponibles desde el principio del juego o los iremos consiguiendo al descubrir algún tipo de tecnología?

El jugador puede escoger 2 ejércitos, cada uno con un determinada cantidad de unidades (unas 30 en total). Existen dos tipos de construcción :

1) Nivel básico de edificación: Los Comandantes de campo tienen muchas posibilidades de construir y desplegar nuevas edificaciones ofensivas y defensivas de acuerdo con las necesidades de la batalla. En primer lugar deben establecer un canal de comunicación con la Recicladora. Este elemento estratégico permite construir Torretas, Carroñeros, Exploradores y otros aliados ofensivos y defensivos.

2) Nivel superior de edificación: Algunas unidades no se podrán construir hasta que se hayan cumplido ciertos requisitos previos con respecto al batallón. Mientras tanto, los Comandantes tendrán que combatir sólo con las unidades ofensivas y defensivas básicas. Estos requisitos varían en función de la batalla debido a que los materiales y la fuente de energía no son siempre los mismos. Cuando las instrucciones de la misión exijan un nivel de edificación superior, tienes que ordenar a la Recicladora que construya una Fábrica móvil de unidades. Esta edificación tiene la capacidad de construir unidades ofensivas avanzadas.

Cuando sea necesario, los Comandantes de campo pueden ordenar a la Recicladora que construya una instalación de Servicio de asistencia en campaña. Esta edificación provee a las unidades en el campo de batalla de reparaciones básicas, munición y armamento avanzado. El Servicio de asistencia en campaña reparte la carga explosiva lanzándola por medio de catapultas a las unidades en campaña.

La Plataforma de construcción es otra de las unidades encargadas del montaje de unidades. Su función principal es diseñar edificaciones, tales como las torres defensivas, unidades de comunicación y fuentes de energía.

Pero a medida que el juego avanza el jugador se dará cuenta de que la expedición enemiga es sólo el principio, existe un peligro mucho mayor que aguarda ser descubierto...

Sabemos que hay dos diferentes bandos para elegir: Estados y Unidos y Rusia. ¿Cuál es la diferencia entre los dos grupos?

Ambos grupos poseen unidades específicas, que aunque en cierta forma son similares entre sí, brindan diferentes opciones al jugador. La diferencia más radical es el tipo de misiones que debés cumplir en cada uno de los bandos (en una misión el objetivo del ejército americano es atacar la base enemiga y en la misma misión el objetivo del ejército soviético es defender dicha base). También las diferencias están dadas en las decisiones del jugador y la rapidez con la que pueda pasar de una face de construcción a otra donde las posibilidades son mucho mayores.

Jugamos el demo (es grandioso, todos sabemos eso) pero queremos saber más acerca de la opción Multiplayer. ¿Cuántos jugadores van a poder jugar por LAN y por Internet? ¿Va a haber mapas o misiones creadas especialmente para Multiplayer?

1) Hasta 16 jugadores en el modo Deathmatch sobre el Internet / LAN. Cuando hagas clic sobre cada misión, aparecerá una descripción del mapa de la misión. Esta ventana permite también ver el estado de los jugadores de la partida y conversar entre los jugadores mientras esperan a que se unan otros.

La opción Deathmatch crea una partida donde cada piloto es independiente y "o mata o lo matan". En la modalidad Deathmatch las opciones de edificación no están disponibles. Dispersos en el mapa se encuentran varios poderes especiales que repondrán la munición gastada, repararán los vehículos dañados y proporcionarán a los pilotos armas alternativas. En esta modalidad, los vehículos disponibles son distintos de los de la modalidad Jugador único.

Los jugadores nuevos pueden unirse a un partido Deathmatch en cualquier momento.

2) Hasta 4 jugadores en el modo "estratégia" sobre el Internet / LAN. Elegí la opción Estrategia para ejecutar una misión que permita a los pilotos construir y defender una base. Puedes disponer de una Recicladora y el piloto tiene que usar una estrategia para enviar ataques mortales contra las bases enemigas. El objetivo principal sigue siendo matar o que te maten. Presiona Ejecutar para ejecutar una partida nueva. Espera a que otros jugadores se unan a la partida y... ¡acaba con ellos!

3) Modo "head-to-head" a través de módem. Cuando creas una partida vas a tener la opción de escoger mapas específicos para multiplayer, o puedes seleccionar mapas de las diferentes misiones del juego

También posees opciones de conversar, expulsar jugadores indeseados, aliarte a amigos, etc.

¿Existirá algún sistema en donde los usuarios puedan participar de juegos Multiplayer gratuitamente?

En la opción Multijugadores puedes conectarte a un servidor o a una LAN. Battlezone te conectará automáticamente al servidor ActivLink de Activision. El cual es totalmente gratuito, una vez allí puedes ver cuantas salas hay, cuantos jugadores en cada sala, unirte a una partida, crear tu propia partida, conversar con otros, etc.



Paraná 504, Buenos Aires (1017) Tel 371-1316

Novedades

el mejor software ori

PCFútbol 5.0

■ **Nueva base de datos** con el torneo Apertura'97, presentada en una estructura profesional, más útil y más completa.

■ **Nuevos Mánager y Pro-mánager**; permiten controlar toda la gestión del club: pases, empleados, seguros, ampliación del estadio, entrenamientos...

■ **Simulador 3D** con cámara móvil y miles de animaciones nuevas.

■ Torneos Apertura y Clausura, Copa Libertadores, Copa Intercontinental y el Desafío América-Europa.

■ Relatos y comentarios de Marcelo Araujo.



base de datos del fútbol argentino



desafío América-Europa



simulador 3D





POR SOLO **$ 30**

PCFútbol 5.0© Copyright 1997 Dinamic Multimedia.

PCFútbol 6.0

■ **Información:** el anuario más completo, la base de datos que utilizan los profesionales y el seguimiento personalizado. Además, los goles de la liga en video digital.

■ **Mánager y ProMánager®**: nuevo menú principal, sistema de compraventa más intuitivo, sistema de información personalizado (S.I.P.) para mejorar la gestión del club...

■ **Simulador**: Nuevo engine 3D con jugadores poligonales, recreación de los 20 estadios de Primera División con los cánticos propios de cada afición, climatología...



ProManager®



todas las competiciones



nuevo simulador 3D







POR SOLO **$ 30**

PCFútbol 6.0© Copyright 1997 Dinamic Multimedia. Producto bajo licencia oficial LFP.

dinamic'98

ginal al mejor precio

dinamic multimedia

www.dinamic.com

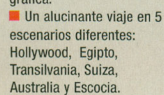
Hollywood Monsters

- La aventura gráfica más espectacular creada en España.
- Hollywood Monsters rememora el ambiente de los años cincuenta con un estilo de dibujos animados desarrollados en SVGA para conseguir la mejor calidad gráfica.
- Un alucinante viaje en 5 escenarios diferentes: Hollywood, Egipto, Transilvania, Suiza, Australia y Escocia.
- Más de 100 pantallas y 50 personajes envueltos en una misteriosa trama en la que deberás resolver la enigmática desaparición de Frankie.
- Hasta 120 objetos te están esperando para ayudarte en la solución del enigma.
- Más de dos horas de locuciones digitales, totalmente en castellano.


5 escenarios diferentes

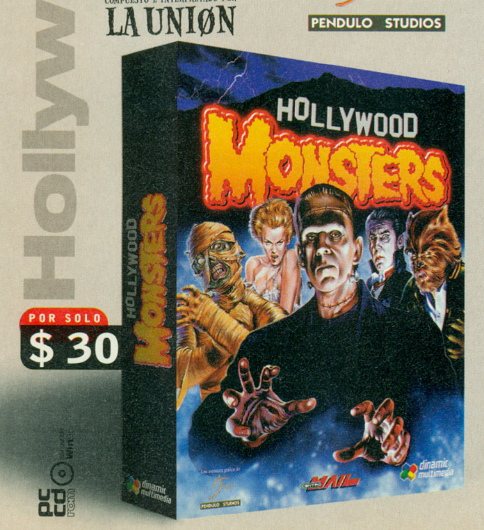

100 pantallas y 50 personajes


2 horas de locuciones digitales



"ENIGMAS"
TEMA PRINCIPAL DE LA B.S.O.
COMPUESTO E INTERPRETADO POR
LA UNIØN





POR SOLO $ 30

pc cd rom

Combat Chess

- **Combat Chess** es el programa de ajedrez más completo con niveles de aprendiz a maestro y con vistas en 2D, 3D y combate.
- Establece nuevas fronteras de estilo y apariencia en el ajedrez. Inspirado en un mundo fantástico, el programa cuenta con un engine profesional multitarea de 32 bits diseñado por el mejor programador de ajedrez del mundo.
- Combat Chess es un reto para cualquier aspirante a campeón y sus asombrosas cualidades visuales hacen que se diferencie radicalmente del resto.
- En el modo combate encontrarás secuencias animadas en cada turno, combinaciones de movimiento y lucha desde cualquier vista posible.
- Cada pieza tiene una personalidad propia que, en grupo, dan a cada bando características buenas o malas. Es más que ajedrez, es una lucha a vida o muerte de la que no escaparás y en la que desearás desesperadamente la victoria.


modo 2D


modo 3D


modo combate





próximo lanzamiento

POR SOLO $ 30

pc cd rom

reviews

LA MAS COMPLETA REVISION DE LOS ULTIMOS JUEGOS QUE YA ESTAN A LA VENTA

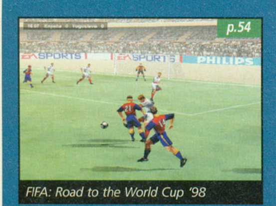




Estos son los juegos que este mes se merecen el PREMIO XTREME. ¿Qué es el PREMIO XTREME? Es la puntuación máxima que recibe un juego, y que significa que está, según nuestro criterio, dentro de los clásicos de la PC.


p.44

Fallout


p.54

FIFA: Road to the World Cup '98

¿COMO ES EL SISTEMA DE PROMEDIOS DE XTREME PC?

100% al 90% - CLASICO
Cualquier juego que sobrepase el 90%, es un clásico instantáneamente. Los gráficos, el sonido y la forma de juego son casi perfectos. Recomendamos todos los que estén en esta categoría como compra segura y sin riesgos.

89% al 80% - EXCELENTE
Estos son excelentes juegos y de gran calidad. No llegan a la categoría de clásico porque tienen alguna deficiencia en un área específica.

79% al 70% - MUY BUENO
Estos son muy buenos juegos, pero que contienen alguna falla. Aun así son invaluables para los seguidores del género, y siguen siendo muy recomendables.

69% al 60% - BUENO
Un juego para pasar el rato, con algunas fallas importantes. Si no hay otra cosa...

59% al 50% - REGULAR
Algo que definitivamente tiene que venir en forma de regalo, caso contrario no justificaría el gasto.

49% al 40% - MALO
Si un juego ha entrado en esta categoría, las deficiencias que posee son muy grandes. Sólo alguna virtud, que habría que buscarle detenidamente, no lo hace caer al siguiente promedio...

39% al 0% - MUY MALO
Que se puede decir... ¡No vale la pena gastar ni una mirada a la caja en el estante! Definitivamente no saqués un peso del bolsillo para adquirir este lamentable juego. Mirá que te avisamos...

Lords of Magic

Estrategia para todos los gustos en un mundo de héroes y magia

La compañía Sierra combinando elementos de algunas series de juegos de estrategia clásicas, como Lords of the Realms y Heroes of Might & Magic, nos presenta este nuevo producto, con todas las intenciones de dar un paso más en la historia de un género que apasiona a millones de jugadores en todo el mundo.

La historia

El círculo de la vida no tiene principio... Ni final.

En las tierras de los Señores de la Magia existen ocho clanes que constituyen el equilibrio de los opuestos.

Aire, Agua, Orden y Vida son los representantes de las fuerzas del bien, mientras sus opuestos Tierra, Fuego, Caos y Muerte se inclinan por lo diabólico.

Cada uno de los grupos, forma un pequeño engranaje del sistema que mantiene al mundo, conservando su propia esencia y armonía.



En la Citadel del clan del Agua podremos producir los recursos necesarios para sustentar nuestras tropas.

Balkoth, Señor de la Muerte, se ha levantado contra sus semejantes, en un plan casi perfecto de dominio y destrucción.

Nuestra misión será, controlando a cualquiera de los otros Señores de los clanes restantes, detener a Balkoth a cualquier costo.

El Señor de la Muerte es un enemigo formidable, pero recuerda que no estás solo en esto. Los otros Señores también intentan desesperadamente detenerlo.

Conseguir aliados será fundamental para alcanzar tu objetivo. El futuro del mundo depende de tus creencias, elegí bien a tu líder y escribí tu propio destino.



Las parties podrán explorar todas las cuevas que indiquemos, mientras alcancen las unidades de tiempo.

El juego

Al comenzar lo primero que debemos seleccionar será la clase de nuestro líder, de esta decisión dependerá cualquier estrategia futura a seguir, ya que cada una de las mismas tiene sus ventajas y desventajas.

El Guerrero se destaca en el combate directo, entrenamiento y preparación de tropas, lo cual es muy bueno al comienzo del juego, pero en los niveles más avanzados estará en desventajas para enfrentar a los poderosos magos.

El Mago a pesar de ser muy poco resistente a los ataques enemigos, al juntar experiencia se convierte en el más eficaz de los líderes de ejércitos (por algo el juego se llama Lords of Magic).

Lo hechizos serán diferentes según el clan escogido, por ejemplo los Elfos del clan de la Vida son poderosos sanadores, mientras que las brujas del clan del Fuego cuentan con un arsenal de magia explosiva.

La tercera de las clases disponibles es la de los Ladrones, expertos en estrategia y espionaje.

Los ataques de los Ladrones suelen darse desde largas distancias, para evitar exponerse.

También cuentan con una facultad especial para ocultarse y escapar si es necesario o para explorar tierras enemigas sin ser visto.

Estos personajes tienen la ventaja de la intución natural, capaz de detectar a distancia a los de su propia clase, evitando que nuestras tropas no sean sorprendidas.

Luego de tomar la desición mencionada, llega el momento de escoger el clan con el que intentaremos derrotar a Lord Balkoth (O si hemos terminado el juego al menos con uno de los clanes, podemos optar por ser Balkoth en persona y enfrentar a todos los otros al mismo tiempo).

Como cada grupo tiene unidades originales, con características propias, las posibili-



El círculo de la vida no tiene principio...ni final. Elegí bien a tu líder y escribí tu propio destino.



Las poderosas bestias acuáticas en plena acción contra los ejércitos del propio Balkoth.

dades de juego se multiplican por ocho.

Esto es una de las cosas que más me gustó de Lords of Magic, es muy diferente jugar con cada uno de los bandos.

Como la curva de aprendizaje del programa es algo lenta, es conveniente empezar con el clan de la Vida, que ofrece menor dificultad que el resto, hasta que el jugador se acostumbre a la interface.

Desde el momento en que nuestra party (grupo de ejércitos, con un máximo de 12 unidades) aparece en el mapa, podemos clasificar el juego en dos etapas.

Por un lado tenemos los combates y por otro lo que podríamos llamar la administración de recursos.

El templo y las relaciones públicas

Cada uno de los clanes tiene un templo propio, Balkoth en su plan de expansión ha conseguido tomar cada uno de ellos.

Nuestro líder, tendrá como misión primordial recuperar el templo lo más rápido posible, para demostrarle a la gente que tiene agallas para luchar, consiguiendo de esta manera que se unan a nuestra causa.

Liberar templos de otros clanes también es beneficioso, ya que podremos conseguir apoyo de los mismos.

Por ejemplo, si pertenecemos al clan de la Vida y liberamos el templo del Orden podremos usar sus barracas, torres, etc para producir unidades de Orden para que luchen con nosotros.

Además en cada uno de los templos se puede invocar a una criatura especial para que luche a nuestro lado.

Cuando nos crucemos con una party de otro bando, lo mejor será intentar, dentro de lo posible, que se nos unan (no es demasiado lógico que Fuego y Agua trabajen juntos), recordá que el verdadero enemigo es Balkoth.

Los combates

Desde el mapa de inicio podremos ver diferentes localidades, generalmente con forma de cueva donde nuestra party puede intentar realizar una exploración.

Antes de ingresar, se nos dará un informe del nivel de dificultad, dándonos la posibilidad de retirarnos si es que consideramos que no estamos aún preparados.

Se pueden visitar tantas localidades por turnos que deseemos, mientras nos alcancen las unidades de tiempo (sistema similar a HOM&M).



Los seguidores del Orden constituyen el grupo mejor equilibrado entre todos los existentes.

Los combates se llevan a cabo en tiempo real, pero para quienes prefieran tomarse el tiempo para pensar que es lo que más conviene, la acción puede paralizarse en cualquier momento presionando la barra, pudiendo mientras tanto darle órdenes a todas las unidades que deseemos.

Si lo preferimos podemos escoger una opción de cálculo automatico de combate, que tiene la ventaja de agilizar el juego, sobre todo cuando hayamos avanzado lo suficiente como para tener a cargo varias parties.

Es la opción ideal, para cuando estemos seguro de que superamos ampliamente al enemigo, obteniendo de esta manera el éxito de la misión prácticamente sin bajas.

Las unidades y los niveles de experiencia

Cada uno de los clanes tiene su propio set de unidades, y como dijimos antes son ocho diferentes, lo cual sería algo engorroso explicar cada una de ellas en este espacio. Por eso hemos optado por clasificarlas en tres grupos diferentes.

Entre las unidades que combaten cuerpo a cuerpo el primer rango lo ocupan los Guerreros por tener mayor capacidad ofensiva y defensiva, luego le sigue la Caballería cuya principal ventaja es la velocidad y por último la Infantería, generalmente con la misma capacidad bélica pero algo más lenta y menos costosa.

Algunos clanes entrenan animales para usarlos en los combates, por ejemplo el clan del Aire usa águilas para evitar que los arqueros disparen sobre el campo de batalla o los del Caos que prefieren adiestrar tigres que sueltan sobre las tropas adversarias..

Ladrones y Escuadrones lanzaproyectiles conforman la lucha a distancia, algunos grupos como el Orden o la Vida usan arqueros, mientras que otros como el clan del Fuego disparan rocas incandescentes.

El último de los grupos corresponde al de los que combaten con hechizos y es exclusivo de los magos.

A medida de que van sobreviviendo a los distintos combates, las unidades van adquiriendo experiencia, siendo cada vez más eficaces.

En cierta forma, es tarea del líder de la Party y de las unidades más avanzadas



Un grupo de jinetes del clan de Fuego son atacados por las águilas entrenadas por los del clan del Agua.



El rpimer objetivo del juego será liberar el Templo. A partir de ese momento conseguirás seguidores que apoyen tu causa.

entrenar a las novatas, ya que si no consiguen experiencia no nos serán útiles cuando aumente el desafío.

Conseguir este equilibrio es la verdadera dificultad del juego y una de las claves para alcanzar el éxito en cualquiera de las campañas.

Los artefactos

Cuando terminemos alguna misión importante, como premio conseguiremos distintos artefactos.

Estos pueden usarse únicamente por un héroe, y generalmente aumentan el performance del mismo.

Otra manera de obtener artefactos, es intercambiándolos con otras parties.

Los recursos

En Lords of Magic, existen cuatro tipos de recursos: Fama, Cerveza, Oro y Cristales. Además están los Seguidores de nuestro culto.

La fama, al igual que el resto de los recursos, se obtiene mediante el éxito en los combates, al menos en un principio hasta que se libere el Templo, y sirve para atraer Seguidores que trabajaran por nuestra causa o serán entrenados para el ejército.

La Cerveza y el Oro sirven para generar y mantener a las tropas, mientras que los Cristales intervienen en todas las cuestiones relacionadas con la magia.

En la ciudad principal, podemos poner a los seguidores disponibles a trabajar, para conseguir cualquiera de los tipos de recursos.

Otras estructuras nos serán útiles para entrenar ejércitos, descubrir nuevos hechizos, obtener información del enemigo, etc. Este sistema de administración de recursos, tal vez sea la mayor herencia de Lords of the Realms.

Los hechizos

Para desarrollar nuevos tipos de magia, nos será nesesario disponer de magos que trabajen en las librerias en busca de nuevos conocimientos.

Como cada hechizo tiene su propio tiempo de desarrollo, cuantos más magos tengamos trabajando, más pronto finalizará la investigación.

Los gráficos y el sonido

Gráficamente LOM es bastante simple, podría haber sido realizado con mejor tecnología en los tiempos que corren. Esto no quiere decir que sean malo, por lo contrario, cumplen bien su cometido, las unidades tienen personalidad y se ven diferentes según el clan al que correspondan, cada uno de las regiones luce según el can que predomina en la misma, sólo que tal vez esperábamos algo más para un juego que salió a la venta casi a principios del 98.

La banda de sonido es apropiada, con sonidos atmosféricos que contribuyen a una mejor ambientación. No se puede decir lo mismo de las voces de las unidades que pueden resultar irritantes después de algunas horas de juego.

La Citadel del clan de la Vida tiene un apsecto único. Los mejores sanadores se encuentran en ella.

En resumen

Lords of Magic es un muy buen producto, pero hay que tener en cuenta que no es para cualquier clase de jugador.

En primer lugar es bastante difícil de aprender a jugar. Conseguir el nivel necesario y familiarizarse con la interface puede ser frustrante. Una vez alcanzado ese punto viene lo verdaderamente bueno, además hay que tener en cuenta que al contar con ocho campañas diferentes ofrece unas cuantas horas de juego.

Puede jugarse en Multiplayer con todos los sistemas conocidos y tiene un editor de mapas que nos ofrece la posibilidad de personalizar los escenarios.



Los combates son en tiempo real, pero en cualquier momento podremos detenerlos pulsando la barra.

Como la versión original tenía unos cuantos problemas que varían desde colgadas, problemas en la interface y hasta opciones que no se tuvieron en cuenta. Sierra inmediatamente puso al alcance de todos un Patch que corrige casi todos los errores detectados.

La dirección de su sitio podrás encontrarla en la cabezera de esta nota.

¿POR QUE EL PROMEDIO?

QUE TIENE: Un juego de estrategia basado en los grandes clásicos.

LO QUE SI: Diferencias entre los clanes. Buena jugabilidad. Soporte Multiplayer. Editor de mapas.

LO QUE NO: Dificultad de aprendizaje. Interface compleja. Gráficos algo fuera de época. Voces. Demasiados Bugs.

79%

Ficha Técnica
Compañía / Distribución: *Head Games Publishing*
Internet: *www.headgames.net*
Requerimientos Mínimos: *Pentium 90 MHz, 16 MB RAM, 25 MB en el disco rígido, CD-ROM 4x, Windows 95 o NT 4.0, SVGA, Quake 2.*



Juggernaut

El primer pack de expansión para el Quake 2, decepcionante en varios aspectos



Como veremos los monstruos tienen cierto atractivo pero parecen salidos de una película de terror clase B.

Como con casi todos los juegos de id Software, desde la salida del mítico Doom hasta el día de hoy, varias decenas de empresas han explotado la popularidad de sus títulos para editar expansiones no oficiales, algunas realmente espantosas hasta el punto de que varios de los niveles que se incluían estaban sin terminar. No tenían una correcta relación munición/enemigos y para colmo bajados de Internet.

Con el ambiente bastante caldeado en Estados Unidos, hasta hay algunos casos con juicios iniciados, y con la salida de dos excelentes expansiones oficiales para el Quake: Scourge of Armaggon y Dissolution of Eternity, o el reciente X-Men: Ravages of the Apocalypse (analizado en XtremePC número 3), el mercado supo ver expansiones para uno de los juegos del año que realmente valían la pena. Grande fue nuestra sorpresa al ver que luego de dos meses de la salida del Quake 2, ya tenga en la calle una expansión "no oficial".

El argumento, de suma mediocridad, relata las infatigables batallas a las que deberemos enfrentarnos para liberar a un puñado de humanos de los malvados Callistianos. Al parecer estos malvados muchachos no tienen otra intención que destruir los generadores de atmósfera de Europa (una de las lunas de Júpiter) y dar con el paradero de un misterioso chip llamado Juggernaut, que posee la particularidad de poder enviar a los humanos a la tierra, hecho que desean impedir a toda costa. El desarrollo de la historia se realiza mediante escenas intermedias que luego se tratan de recrear en los niveles jugables.

Juggernaut no es una conversión total como el caso de X-Men. Unicamente dos de las armas han sido rediseñadas (una de las dos dispara la misma munición que la original), sólo hay seis enemigos nuevos, 26 niveles para un jugador y algunos niveles ideales para Deathmatch.

Quizás uno de los mayores logros de este pack sean las 650 nuevas texturas creadas y aplicadas a los niveles que logran cambiar el entorno al que estábamos acostumbrados en la versión original del Quake 2. Aunque se nota que el proyecto parecía tener potencial en un primer momento, evidentemente el apuro por sacarlo al mercado pudo más y lo que llegó a nuestras manos no debe ser lo que los diseñadores tenían en mente. Los efectos de sonidos están bien realizados, hay una cantidad de niveles más que aceptable y la instalación sobre el Q2 se realiza sin mayores inconvenientes. Entonces... ¿Qué es lo que falla?

Para empezar los niveles no tienen ni el 10% de la inspiración de los originales, los cuadros por segundo a los que se desarrolla la acción en ciertos momentos es insoportable y lo peor de todo es que esto se debe a la falta de testeo al crearlos. Los problemas comienzan desde el vamos. En el primer nivel la cantidad de enemigos a la vez que aparecen en pantalla posee la habilidad de convertir un Pentium II en una XT en un santiamén. La versión original funciona de maravillas, por lo que la falla en este aspecto recala exclusivamente en Juggernaut. A esto se le agrega el problema que tienen algunos niveles en el diseño en que podemos quedar atrapados en un sector con la única solución de resetear el nivel o rogar por que la última vez que hayamos grabado el juego no haya sido hace mucho tiempo. Algunos niveles se caracterizan por ser realmente oscuros y en más de una ocasión nos veremos caminando por los pasillos disparando el láser para iluminar nuestro camino. Los nuevos enemigos no despiertan el asombro de los originales y los decorados sólo logran asombrarnos en ocasiones, sobre todo en los que tienen un aspecto nevado en ciertos sectores de algunos niveles.



Una de las nuevas armas de Juggernaut, como verán no destilan para nada originalidad.

En resumen

Juggernaut es la primera expansión disponible para el Quake 2, evidentemente la celeridad con que apareció en el mercado opacó la calidad que el equipo tenía predispuesto alcanzar. En el estado actual no es recomendable para ningún tipo de usuario, ni siquiera para los desesperados que ya hallan completado Q2 y quieran seguir jugando, ya que en Internet se encuentran disponibles decenas de niveles de mejor calidad que los que componen este paquete.

¿POR QUE EL PROMEDIO?

QUE TIENE: La primera expansión para uno de los mejores arcades 3D de la historia.
LO QUE SI: El instalador (y el desinstalador por suerte). El sonido (algunos). Algunos de los nuevos enemigos. El arte de la caja.
LO QUE NO: Todo lo demás.

42%

Ficha Técnica
Compañía / Distribución: *Kalisto / Activision*
Internet: *www.activision.com*
Requerimientos Mínimos: *Pentium 133 MHz, 16 MB RAM, 20 MB en el disco rígido, CD-ROM 2x, Windows 95, Gráficos SVGA.*



Nightmare Creatures

Activision y Kalisto nos traen directamente de la Playstation un arcade "de terror"

Las manos de Nadia son firmes... Nunca tiemblan ni transpiran, simplemente se aferran a la espada de su padre. Su andar es decidido, en su corazón no hay miedo. Repentinamente, surgió de la negrura infinita de aquel misterioso poblado una espantosa criatura, pero en el mismo instante un filo casi invisible partió su putrefacto cuerpo en pedazos.

Adam Crowley, fue alguna vez un respetable científico, pero ahora lidera una hermandad diabólica y el resultado de sus experimentos ha plagado a toda la ciudad de criaturas endemoniadas.

Ignatius y Nadia también han sido infestados, pero por alguna razón mientras se mantengan luchando las descargas de adrenalina no permitirán que muten.

Esta es la única oportunidad para detener la plaga mortal, escoge el personaje que prefieras y recorre los seis niveles llenos de monstruosidades para enfrentar finalmente al verdadero enemigo.

Nightmare Creatures fue diseñado para competir en cierta forma con Tomb Raider, pero orientado más hacia el combate.

Gráficamente se ve fabuloso, sobre todo en el modo de 3DFX. Los movimientos suaves de los personajes, la ambientación de los niveles y los efectos especiales como transparencias, rayos congelantes, niebla y nieve le dan una calidad visual exclusiva de los mejores productos del mercado.



Nadia es una experta en artes marciales. Su espada puede en pocos segundos convertir al zombie en delgadas rodajas.

Sin embargo algo ha salido muy mal, y a pesar de la primera muy buena impresión que Nightmare Creatures nos da, al poco tiempo entenderemos que en realidad se trata de un juego lleno de problemas y bastante monótono.

En primer lugar, el control de los personajes es desastroso. Al principio, uno supone que es cuestión de acostumbrarse al sistema rotativo, pero al profundizar nos damos cuenta que el verdadero problema radica en la velocidad.

Nuestro personaje es demasiado lento para darse vuelta en relación a la velocidad de ataque de los enemigos, lo que hace que muchas veces no podamos hacer absolutamente nada ante más que observar como nos destrozan sin defensa alguna.. Otro de los problemas es el de los ángulos de cámara, ya que muchas veces no nos damos cuenta donde está el enemigo sencillamente porque no lo vemos hasta que se encuentra encima nuestro despedazándonos.



Los gráficos y los efectos especiales son realmente impresionantes, de los mejores visto en mucho tiempo.

Los movimientos son diferentes para cada jugador, al igual que las armas... inclusive durante el transcurso de los niveles conseguiremos otras nuevas, pero todo esto no puede evitar que los combates se limiten a apretar dos botones, resultando aburrido hasta el sueño.

Es una pena que al transportarlo desde la PSX, no se aprovecharon posibilidades propias de la PC como grabar los niveles cuando se nos de la gana, en lugar de hacerlo al finalizar, o la posibilidad de jugar en Multiplayer.

Aunque los resultados no están a la vista, Kalisto Entertaiment ha elegido esta vez el camino más fácil. Está es una prueba evidente de que la jugabilidad es más importante que los buenos gráficos.

¿POR QUE EL PROMEDIO?

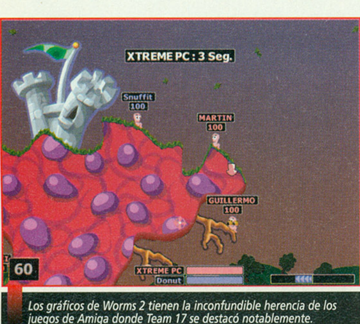
QUE TIENE: Arcade 3D visto en tercera persona ambientado en un mundo tenebroso.
LO QUE SI: Se puede jugar con dos personajes diferentes. Gráficos. Animaciones. Efectos de sonido. Golpes de suspenso como en las películas de terror.
LO QUE NO: Jugabilidad. Controles. Monotonía. Colisiones. Niveles repetitivos. Sistema de grabación.

74%

Worms 2



El regreso tan esperado de los gusanos más beliciosos del mundo



Los gráficos de Worms 2 tienen la inconfundible herencia de los juegos de Amiga donde Team 17 se destacó notablemente.

Han pasado ya dos años desde que un pequeño pero renombrado grupo de programadores ingleses conocidos como Team 17 dieran a luz uno de los más grandes juegos de toda la historia. Estamos hablando de Worms, que a pesar de su simpleza, rápidamente se convirtió en objeto de culto entre jugadores de todo el mundo, que clamaban a gritos una segunda parte.

En este juego, se combinaban perfectamente elementos de los juegos de estrategia por turnos y los arcades, dando por resultado un producto altamente adictivo, especialmente para ser jugado en Multiplayer.

En Worms 2 nuevamente estaremos al mando del más disparatado pelotón de gusanos, pero como en toda buena secuela, varias son las modificaciones que la mejoran y la terminan de pulir, sin alterar el concepto original.

En cada escenario pueden jugar hasta un máximo de seis equipos simultáneamente en el mismo ordenador o por red (IP,TCP) que serán controlados por jugadores humanos o por la CPU.

Cada grupo puede tener como máximo ocho gusanos y el objetivo será destruir a todos los gusanos del resto de los equipos. Al final de cada evento existe la posibilidad de que los que más se destacaron en el campo de batalla sean condecorados.

Las armas que disponemos para enfrentar a nuestros adversarios son más de treinta, y las hay de toda clase. Algunas tradicionales como la bazooka lanza proyectiles, los misiles teledirigidos o las granadas hasta las más ocurrentes como ancianas transportadoras de bombas o animales con cargas explosivas.

Los excelentes videos a pantalla completa que introducen el programa y los irónicos comentarios de los gusanos cuando mueren dan muestra del particular ingenio que tiene el humor inglés.

En la versión castellanizada se pierden muchas de estas cosas, ya que el doblaje arruina el entorno real, quitándole gracia a la mayoría de los chistes, además las voces dejan bastante que desear.

Los gráficos ofrecen una estética superior a su antecesor, con un estilo gracioso orientado hacia los dibujos animados, que a pesar de lucir algo chatos para los tiempos que corren, cumplen muy bien su cometido.

Es indudable que los diseñadores todavía conservan en su corazón, aquellos gloriosos años de producción de juegos para Amiga (Son los mismos autores de la clásica serie de juegos Alien Breed). Prueba evidente de ésto son los fondos que han sido confeccionados en diferentes capas animadas con scrolls simultáneos e individuales.

Otro de los elementos claves de Worms 2, es el alto nivel de configuración que dispone, brindándonos una jugabilidad única, con la posibilidad de poder modificar la dificultad, el sonido, el nivel de juego, las armas, los equipos, los escenarios... Absolutamente todo.

Los escenarios para un jugador tienen diferentes niveles de dificultad, y si bien la inteligencia artificial de los gusanos no es de lo más brillante, tienen excelente puntería.

Al finalizar cada uno de los mismos se nos dará un código para volver a acceder a ese nivel cuando queramos.

¿Qué es lo mejor de Worms 2? ¡Sin duda alguna jugar en Multiplayer! ¡Un partido contra un amigo, puedo asegurarles que nunca será un partido!.

Ni bien hayan experimentado ésto caerán inevitablemente en el síndrome de "Un partido más", para que a las varias horas de sangrienta competencia decidamos desistir por el momento, con la idea de volver a enfrentarnos a la primera oportunidad.

Worms 2 es un título para no perderse, sobre todos si tenés la posibilidad de jugarlo con algún amigo o a través de Internet.



Los terrenos de los niveles se generan aleatoriamente según nuestras preferencias.

¿POR QUE EL PROMEDIO?

QUE TIENE: Un juego sencillo e inteligente para jugar en Multiplayer.
LO QUE SI: Humor en los personajes. Gráficos de dibujos animados. Nuevas e ingeniosas armas. Excelente interface y menú de configuraciónes. Posibilidad de crear equipos.
LO QUE NO: Desde el menú de configuración al juego propiamente dicho, hace saltos al sistema operativo. Voces de la versión en castellano. Inteligencia artificial.

88%

Ficha Técnica
Compañía / Distribución: BMG Interactive / DMA Design / Hard Copy
Internet: www.bmginteractive.com
Requerimientos Mínimos: Pentium 90, 16 MB RAM, CD-ROM 4x, Win 95/DOS.

Grand Theft Auto

DMA Design nos propone transformarnos por unas horas en el delincuente más buscado de la ciudad

Cuando hace casi un año me enteré de que DMA Design se encontraba pergeñando dos juegos nuevos, una sonrisa de alegría cubrió mi rostro. No es para menos, los creadores de juegos inolvidables como Menace, Blood Money o de nuestros queridos y pequeños suicidas, los Lemmings, vuelven a la carga con dos juegos que prometían ya desde su argumento un poco de aire en el sofocado mercado del software de entretenimiento.

En el caso que nos ocupa hoy, Grand Theft Auto (el otro se denomina Tanktics), DMA demuestra una vez más que no esta todo dicho en el mundo de los juegos para PC.

La historia

En el juego representamos a un sicario de la mafia que como último eslabón de la cadena de mando, debe responder a caprichosas demandas a las que sus superiores lo someten. Todo vale en GTA, robar automóviles a diestra y siniestra, asesinar gente a sangre fría por encargo y de la manera que se nos ocurra, disparándoles, arrollándolos con un automóvil o mediante una gran explosión, estos son algunos de los métodos más eficaces, y además nos benefician con una cantidad determinada de puntos según la forma en que lo hagamos.

Aquí llegamos al punto en que se cuestionan este tipo de juegos. Postal fue uno de los juegos que más controversias levantó en los últimos meses, y con pocos de diferencia se le suma este nuevo juego, prohibido en algunos países y generando estupor en otros. Esto se debe a que sencillamente GTA se pasa de la raya en varios aspectos. En Postal supuestamente controlamos a un maníaco que "cree" que el mundo se volvió contra él, pero en este caso, nuestro personaje es totalmente consciente de sus acciones, lo que ha determinado que en algunos países el manual del juego incluya la ley escrita, por el delito correspondiente a la sustracción de vehículos ajenos. A esto debemos agregar el lenguaje subido de tono y las misiones que nos encomiendan, dignas de cualquier película de acción, como eliminar a un comisario porque pide un soborno demasiado alto.

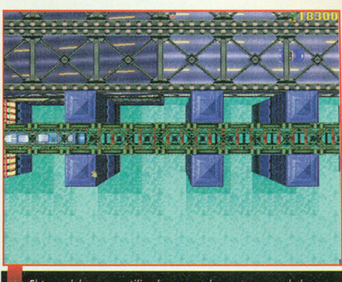
De todas maneras sólo se trata de un juego y el argumento es parte del mismo no como en el caso del Postal un mero pretexto para generar atención a un producto mediocre.



Sembrar el caos sera la única alternativa para librarnos de los enemigos en algunas oportunidades.

Los personajes

Podemos elegir entre ocho personajes diferentes, todos con un verdadero aspecto de un peligroso extremo. Se puede cambiar el nombre que posee por otro e intentar participar por el primer puesto en el ranking por ser el enemigo público número uno.



El tren, deberemos utilizarlo a menudo para escapar de la policía o para movernos con mas velocidad por la ciudad.

Empezando

Al comienzo del juego nos encontramos en plena calle, esperando órdenes y con un coche "limpio" a nuestra disposición. Segundos después recibiremos un mensaje con instrucciones de hacia dónde nos deberemos dirigir para que nos encarguen nuestro primer "trabajo". Seguimos la flecha amarilla que aparece en la pantalla hasta arribar a los teléfonos públicos, elegimos cualquiera de los cuatro y una misión nos será encomendada. A partir de este momento deberemos completarla o no será posible que nos asigne una nueva. Algunas de las tareas que nos encomiendan, requieren que las realizamos bajo un tiempo preestablecido y en otras el mismo será ilimitado. Para enterarnos del progreso de la misma, contamos con un pager que nos informa de los acontecimientos que se vayan sucediendo en la ciudad. Por la calle transitan cientos de automóviles y podemos "abordar" cualquiera con sólo pedirle a su conductor que descienda del mismo, ya que vamos a hurtárselo, esto lo podemos hacer de manera pacífica: Bajándolo de los pelos o, de manera violenta: A los tiros o chocándolo con otro automóvil.

El desarrollo

La mecánica del juego es la siguiente, tras recibir un encargo que puede ser por ejemplo: Llevar dos taxis al puerto X para poder



Gran error, hemos asesinado a dos policías, pronto nos veremos rodeados de cantidad de patrulleros en nuestra caza.

efectuar el robo a un banco, nuestra tarea será conseguir dos taxis que puede ser cualquiera de los que pululan por la ciudad y llevarlos hasta el puerto indicado (aquí el mapa que incluye el juego se vuelve una necesidad) para que una grúa los lleve a su destino final. Deberemos conseguir los taxis de cualquier manera pero la más fácil sin duda será atravesar nuestro coche frente a un taxi, bajar y disparar un par de tiros al mismo para que su chofer hulla despavorido y huir con el vehículo. Cada uno tiene su forma particular de control. Algunos son más veloces, otros más lentos pero siempre habrá uno indicado para cada situación. Los mismos obviamente no son indestructibles y con cada choque o accidente iremos perjudicando su funcionamiento hasta el punto en que exploten –y obviamente perezcamos en él– o que fundamos su motor y debamos abandonarlo forzosamente por uno nuevo.

Una ciudad viva

GTA simula la actividad de una ciudad de forma más que eficiente. Con su cuartel de policía, bomberos y hospitales en perfecto funcionamiento. Por ejemplo, si iniciamos un incendio, los bomberos arribarán al lugar para apagarlo y si cometemos algún delito o peor aún, asesinamos a alguien, empezaremos a ser perseguidos por la policía. Un indicador en la parte central superior de la pantalla, nos informa del nivel de persecución al que nos someterán los policías. En caso de estar cercados podemos optar por dos caminos o nos dirigimos a los talleres donde camuflarán nuestro vehículo y la policía perderá nuestro rastro de inmediato, o eliminar a las fuerzas del orden con el consiguiente contratiempo de tener cada vez más tras nuestra pista. Los policías reaccionan de forma realista, si descendemos del auto pacíficamente, se acercaran para arrestarnos, si abrimos fuego, ellos nos dispararán también, en caso de emergencia podremos disparar a los autos que se encuentren en las cercanías con la esperanza de que la explosión los confunda para dejarnos escapar o los mate. Las ciudades también poseen un sistema de trenes de los que podremos hacer uso, nos podemos subir y bajar de ellos en cualquier estación en la que paren, de hecho son muy útiles para cortar camino en misiones bajo la presión del tiempo y con largos trechos que sortear. Los coches estacionados poseen generalmente alarmas que se activarán al impactar contra ellos y no se detendrán hasta que nos subamos al vehículo para desactivarlas. Los semáforos cumplen con sus funciones en cada esquina deteniendo al tráfico o haciéndolo avanzar según la situación o sea todos detalles que conllevan a hacernos sentir realmente en una ciudad "viva".
En ciertas ocasiones si el tráfico se pone muy denso recordá que podés descender del vehículo que estás conduciendo y caminar hasta un lugar más tranquilo, en realidad podemos caminar todo el tiempo que queramos pero esto nos tomará una cantidad de tiempo considerablemente mayor para arribar a nuestros objetivos.

Para empeorar un poco más las cosas, nos estamos robando este patrullero para pasearnos impunemente por las calles.

El juego incluye los mapas impresos en generosas dimensiones –muy completos y detallados– de las tres ciudades que representan casi 6000 Km reales por las que deambularemos. En el se encuentran señaladas todas las zonas importantes para acudir en caso de necesidad o desconcierto, como por ejemplo los galpones donde "limpiarán" nuestro auto con un cambio oportuno de patente, o los lugares donde convertirán a nuestro coche en una bomba ambulante para los casos que requieran la eliminación sistemática de algún edificio. En ellos también encontraremos las ubicaciones de los muelles, comisarias y hospitales.

La música y los efectos de sonido

La banda de sonido de GTA es muy buena, con una selección de temas rap, tecno y country que se adaptan perfectamente a la temática del juego. Podemos seleccionar que la música opere de dos formas diferentes: Radio o Continua. En el primero de los casos GTA selecciona la música adecuada al estilo de auto que manejamos, en el modo continuo al iniciar un juego GTA, este empieza a reproducir el primer track y sigue sin interrupciones hasta terminar el décimo, en cuyo caso vuelve a empezar desde el primero nuevamente.



Acelerar no es una alternativa, el camión que estamos conduciendo esta cargado de explosivos.

El sonido consiste básicamente en el murmullo constante de la ciudad o los gritos de las personas al ver que un loco a cien kilómetros por hora esta a punto de atropellarla manejando como un verdadero maníaco. La policía nos indicará que nos detengamos con voces perfectamente digitalizadas y los sonidos de los coches y las frenadas están perfectamente llevados a cabo.

Los gráficos

GTA posee una perspectiva aérea y está íntegramente realizada en 2D, pese a ello contiene una opción para visualizarlo bajo la norma 3Dfx –si es que poseemos la placa– o baja y alta resolución. En todo caso con aceleración 3Dfx lo que conseguimos es un poco más de velocidad en caso de que nuestro equipo sea un poco antiguo y unas texturas un poco más suaves y detalladas en los decorados y los vehículos.

Con la tecla F8 podemos controlar los cuadros por segundo a los que se desarrolla el juego, ya que si poseemos un equipo demasiado nuevo –digamos un Pentium II– el juego se desarrollaría a 100 cuadros por segundo, siendo incontrolable.

Las armas

Las armas las podemos encontrar en las veredas de las diferentes ciudades, ocultas en una cajas de madera. Estas pueden ser destruidas con el impacto del coche al atropellarlas o si nos encontramos a pie con un disparo o piña certera. Dentro podemos encontrar además de armas, objetos de ayuda como sobornos para que automáticamente la policía nos deje de perseguir, chalecos para poder resistir el impacto de hasta tres balas o un pase para salir de la cárcel sin perder ni los puntos ni las armas obtenidas hasta el momento de ser capturados.

Para poder llevar a cabo las misiones contamos con revólveres, ametralladoras, lanzallamas, misiles e inclusive, de forma oculta en algunas de las ciudades, un tanque de guerra con torreta giratoria y todo para generar un verdadero desastre en el vecindario.

La barricada policial, conviene acelerar al máximo e impactar el lateral de un automóvil para desplazarlo y poder pasar.

Multiplayer

Al fin un juego divertido para participar en modo Multiplayer que no es otro exponente más de los arcades 3D. GTA se luce a la hora de organizar partidos en donde hasta cuatro jugadores deberán enfrentarse en una persecución sin fin hasta que algún participante logre obtener 10.000 puntos y pase a ser declarado vencedor del encuentro. Otra modalidad es el Cannonball, consiste en realizar carreras por cualquiera de las tres ciudades con tres circuitos por cada una de ellas. Este modo es divertido en un principio pero sin duda el Deathmatch será el de preferencia por la mayoría de los jugadores. Los encuentros se pueden llevar a cabo vía serie, IPX o módem.

Estos puentes interconectan los diferentes barrios dentro de la gran ciudad.

La dificultad

GTA no es un juego fácil, nuestro objetivo para avanzar de ciudad es conseguir 1.000.000 de puntos, que se logran al completar las 11 misiones que se nos irán presentando en el camino (las de la mafia son las que dan mayor cantidad de puntos) – además de las 7 ocultas que se encuentran en cada nivel –. Disponemos de cinco vidas para lograrlo y muchas formas de perderlas:



Los telefonos públicos donde nos encargaran los "trabajos" que deberemos realizar.

Asesinado por mafiosos, capturado por la policía, cayéndonos al agua o al ser aplastados por un conductor imprudente, son los casos más comunes. Conseguir el control de los vehículos nos llevará un tiempo de aprendizaje, sobre todo las motos, rápidas y difíciles de controlar.

En resumen

GTA es un muy buen juego, mucho mejor sin duda de lo que aparenta por sus gráficos un tanto simples para los tiempos que corren, pero es un producto que nos traslada a las mejores épocas en que los juegos se destacaban por una propuesta original. Excelentemente llevada a cabo y cuidando hasta los más mínimos detalles. En GTA esto se logra gracias a la total libertad de acción que poseemos al desplazarnos por las diferentes ciudades y prácticamente no percibir ninguna restricción para las acciones que se nos ocurra realizar.

Si te gustan los arcades frenéticos, conducir todo tipo de vehículos realmente rápidos y tenés ganas de portarte realmente mal por un rato, no lo dudes, Grand Theft Auto es el juego indicado para estos propósitos y una sola palabra basta para describirlo: Excelente.

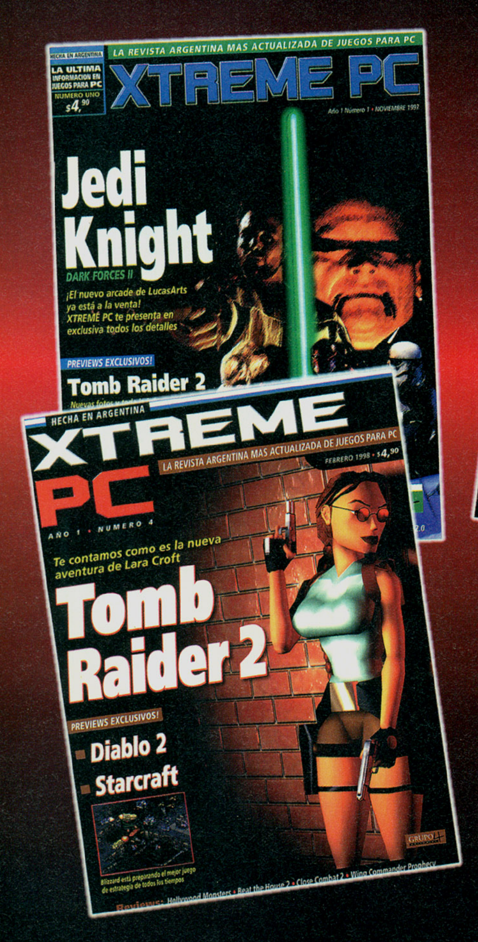
¿POR QUE EL PROMEDIO?

QUE TIENE: Un nuevo y entretenido arcade que nos hará pasar un rato agitado en la vida de un delincuente con todas las letras.
LO QUE SI: Temática novedosa. Acción desenfrenada. Misiones estresantes. Modo Multiplayer muy divertido. La música y los sonidos.
LO QUE NO: Los gráficos aunque cumplen con su función, son un poco "antiguos".

89%

completá tu colección de XTREME PC

si te perdiste algún ejemplar, ahora podés conseguirlo en nuestra redacción





vení a buscarlos a Bolívar 187 - Piso 5 º D, en el horario de 12 a 18 hs.

El precio de cada número es el mismo que el de circulación en la calle

Ficha Técnica
Compañía / Distribución: *Criterion Studios / Ubi Soft*
Internet: *www.ubisoft.com*
Requerimientos Mínimos: *Pentium 133, 16 MB RAM, CD-ROM 2x, Win 95.*



Sub Culture

Acción y aventuras van de la mano en esta nueva producción de UBI Soft

Una civilización submarina poblada por diminutos seres al borde de una guerra civil, piratas, mercenarios y hasta la contaminación de su medio ambiente por parte de los seres humanos, son algunos de los elementos que conforman esta apasionante aventura.

La historia

Sub Culture nos transporta a un extraordinario mundo submarino habitado por dos razas de pequeños seres de apariencia humana, los "Procha" y los "Bohine". Estas dos civilizaciones no sólo deben enfrentarse a la hostilidad de su medio ambiente sino que también se ven amenazadas ante la posibilidad del estallido de una guerra civil que de iniciarse, significaría la destrucción de su mundo. A todo esto se suma el peligro que representan los inescrupulosos piratas, que aprovechándose de la rivalidad de estas dos culturas atacan sus ciudades y saquean sus bases.

En medio de todo este caos, nuestro protagonista Bubba, un minero independiente, se ve sorprendido al ver que su hogar fue destruído por uno de los tantos desperdicios que los humanos arrojan sin cuidado al mar, de manera que sin poder remediarlo decide ir a probar suerte a las grandes ciudades; donde las personas con sus habilidades siempre son bienvenidas.

Características generales

El juego está compuesto por 27 misiones no lineales, divididas en cuatro niveles de dificultad cada uno de los cuales cuenta con su propio escenario.

Cada una de estas misiones nos va introduciendo cada vez más y más en el conflicto que envuelve a estas dos civilizaciones hasta llegar al punto tal de que nuestras decisiones puedan hacer que estos pueblos puedan encontrar una solución pacífica a sus


Los gráficos mediante una placa 3Dfx son sencillamente espectaculares.

diferencias, o tal vez no?

También hay diversas actividades que podemos realizar para poder ganar dinero suficiente como para mejorar o reparar nuestro submarino. Estas ocupaciones nos suelen ser ofrecidas a través de las distintas terminales en cada una de las ciudades o estaciones, algunas de ellas requieren de equipo especial el cual está detallado en las descripciones que podemos ver en las computadoras. Otra forma de ganar dinero es la de simplemente comerciar entre las distintas ciudades ya que en cada base existe la posibilidad de comprar y vender distintos tipos de artículos.

Las misiones que modifican el desarrollo de la historia también nos son ofrecidas en las terminales de las ciudades y estaciones aunque no en todas ellas, algunas de estas misiones sólo podremos encontrarlas en determinados lugares y su estructura suele ser mucho más variada y compleja que la del resto. Algunas de éstas son por ejemplo: peligrosos rescates, operaciones encubiertas, trabajos de escolta, investigación de recursos, grandes combates, etc. y al aceptarlas, nuestro "status" legal para con los "Procha" o los "Bohine" se verá afectado siempre dependiendo de quién nos contrate.

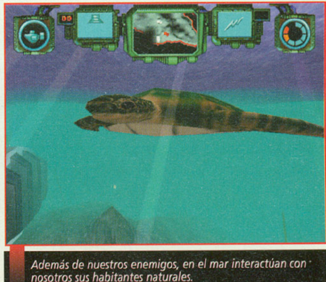
También vale la pena destacar que contamos con un sistema de E-mail o correo electrónico en las terminales de cada una de las ciudades que nos va informando acerca de los nuevos peligros que se van presentando a medida que la historia sigue su curso, así como también de los cambios que van ocurriendo en nuestro mundo submarino como consecuencia de las misiones que hemos cumplido ya sea bien o mal.

Gracias a que la estructura de las misiones no es lineal tenemos una gran libertad de acción, debido a esto el juego resulta ser muy atrapante desde el comienzo y rara vez se torna aburrido, a menos, claro, que el jugador no tenga la suficiente paciencia como para prestar atención a la información que se nos da en cada base y que es de vital importancia para el desarrollo de la historia en sí, ya que si no hacemos caso o simplemente pasamos por alto estas advertencias, esto nos podría conducir a una especie de callejón sin salida en el que quedaríamos a la deriva y sin saber qué hacer o hacia dónde ir.

Los gráficos

Sin duda este es el aspecto más sobresaliente de este juego especialmente si contamos con una placa aceleradora 3D.

La ambientación y variedad de elementos dentro de cada escenario es estupenda, no sólo podemos ver el gran nivel de detalle que tiene el terreno al que se suma la iluminación dinámica y el paso de los días y las noches, sino que además hay otros elementos tales como ciudades submarinas, cavernas, restos de naufragios, etc. Por otra parte también hay numerosas variedades de peces,


Además de nuestros enemigos, en el mar interactúan con nosotros sus habitantes naturales.

criaturas marinas, corales y algas que contribuyen a darle vida a todo este fascinante entorno.

En la versión para placas aceleradoras 3D podemos ver efectos aún más espectaculares como por ejemplo la luz del sol reflejándose en la superficie de fondo así como también distintos tipos de transparencias, luces de colores.

En resumen puede decirse que Sub Culture, en su versión adaptada para placas 3D, tiene algunos de los escenarios más atractivos y realistas que hayan sido realizados para este tipo de hardware.

El sonido

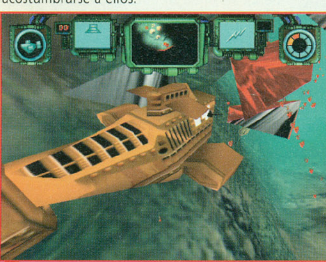
En general el sonido es muy bueno, cada efecto se puede escuchar como si realmente sonara bajo el agua y varían con respecto a la distancia, a la posición e incluso la profundidad a la que nos encontremos.

Muchos de estos efectos como por ejemplo el simple sonido de las burbujas, el fluir del agua o incluso el mismísimo zumbido de los motores de los submarinos se combinan con el ambiente que nos rodea creando una atmósfera extremadamente envolvente. Incluso la forma en la que los sonidos están mezclados es excelente.

En lo que se refiere a la música, es sencillamente extraordinaria, uno de los aspectos más destacable es que la música cambia acompañando cada situación en la que nos encontramos como si se tratara de una película.

La interface

La interface de este juego es ideal para cualquier jugador, tiene pocas opciones debido a que reconoce todo el hardware automáticamente al instalarse, incluyendo el hardware de aceleración 3D, los controles de nuestro submarino son simples y es muy fácil acostumbrarse a ellos.



Como somos pertenecientes de una raza minúscula en comparación a la humana los peces del mar son gigantescos.

Una vez que comenzamos nos presenta una pantalla con opciones para comenzar un juego nuevo, cargar un juego anterior, controles de audio que sólo nos permiten ajustar los volúmenes de la música y los efectos de sonido y los controles de video con los que podemos variar la resolución de pantalla y activar o desactivar los distintos niveles de detalle.

Una vez comenzado el juego podemos ver cinco paneles que nos indican todas las funciones de nuestro submarino, el primero representa la orientación del submarino con respecto a la superficie, el segundo indica el tipo de equipo especial que estamos utilizando, el tercero es simplemente un radar el cual trabaja en conjunto con una cámara situada en la parte inferior del casco y otra en la parte de atrás, el cuarto nos muestra el arma que está activa mientras que el quinto es un indicador del estado de los blindajes. Cada uno de estos paneles puede ser apagado o encendido por separado para poder tener una mejor visualización.

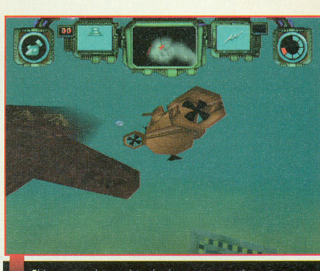


Ciertos sectores se encuentran minados, por lo que habrá que atravesar con sumo cuidado.

Hay otro indicador que está representado por un recuadro verde que nos señala el punto de entrada en cada ciudad así como también nos marca los objetivos específicos de la misión que estemos llevando a cabo.

Después de haber ingresado en alguna ciudad, aparece una ventana de diálogo que nos dá información general acerca del lugar en el que nos encontramos así como también sobre la condición de nuestro submarino y la popularidad que tenemos con la gente del lugar.

Otro menú que se nos presenta dentro de las ciudades es el de compraventa en el que aparecen listados los distintos artículos y junto a estas opciones tenemos el listado de equipo y accesorios con los que podemos mejorar nuestro sumergible con descripciones detalladas sobre su funcionamiento.



El juego puede ser visto desde una perspectiva externa para poder apreciar el detalle de nuestro vehículo.

Por último cabe destacar que sólamente es posible salvar el juego antes o después de cada misión, no durante ellas y únicamente podremos hacerlo siempre y cuando estemos dentro de alguna base.

Inteligencia y dificultad

Cada aspecto de este juego está cuidadosamente balanceado para que sea accesible a todo tipo de jugadores y el tiempo que tenemos para adaptarnos y poder encarar las misiones difíciles es más que suficiente. Por otra parte la inteligencia artificial de los enemigos es bastante avanzada por lo que no les recomiendo que los ataquen de frente ya que casi siempre saldremos perdiendo.

Para resumir

Sub Culture es una producción de gran nivel con sorprendentes gráficos, música y efectos sonoros que se combinan para formar un espectacular mundo submarino sumamente atrapante y entretenido.

Desafortunadamente para algunos la única forma de poder apreciarlo en toda su magnitud será adquiriendo una placa aceleradora 3D.

¿POR QUE EL PROMEDIO?

QUE TIENE: Un juego de acción/arcade ambientado en un fantástico mundo submarino.
LO QUE SI: Muy jugable con comandos sencillos y de fácil aprendizaje. Increíbles gráficos y espectaculares efectos. Su estructura de misiones no lineales, otorga una gran libertad de acción.
LO QUE NO: No tiene opciones de ninguna clase para jugar por módem o por red. Sus requerimientos de hardware para verse realmente bien, son un tanto elevados.

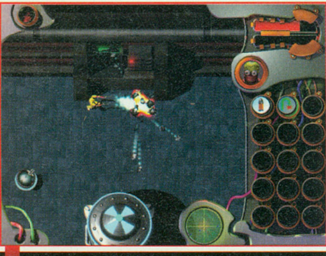
88%

Ficha Técnica
Compañía / Distribución: SegaSoft
Internet: www.segasoft.com
Requerimientos Mínimos: Pentium 90 MHz, 16 MB RAM,CD-ROM 4x, Windows 95, Tarjeta de sonido de 16 bits.



Scud

Nuevamente este extraño personaje de historietas vuelve a nuestras pantallas, esta vez en una versión exclusiva para PC


Las explosiones y los efectos de luces son realmente de primera linea y ¡sin placa aceleradora!

En esta ocasión Segasoft nos presenta un interesante arcade en el que rapidez, destreza y reflejos son fundamentales para llevar a cabo las misiones que se nos encomiendan.

Este es un juego de acción bastante rápido y sencillo, en él, asumimos el control de "Scud, el robot asesino descartable", con el que deberemos cumplir los objetivos que nos son asignados en cada misión. Para ello contamos con un armamento standard más una amplia variedad de armas especiales, las cuales vamos encontrando a lo largo de cada misión, entre ellas tenemos granadas teledirigidas, lanzallamas, escudos, láseres y muchas cosas más. También hay otros dos personajes que podrán ser seleccionados a medida que avancemos en el juego y cada uno de ellos cuenta con ciertas habilidades especiales.

Las misiones, por lo general se tratan de encontrar a un individuo en particular y escoltarlo hasta el punto de salida de cada nivel, algunas de éstas misiones deberemos cumplirlas dentro de un límite de tiempo y en otras, tan sólo tendremos que liquidar a todo lo que se mueva.

Por otra parte hay que prestar especial atención al hecho de que Scud al igual que sus dos compañeros, están programados para autodestruirse en cuanto su objetivo es eliminado así que ¡mucho cuidado!.

Como en la mayoría de los arcades, este juego nos dá una determinada cantidad de posibilidades para poder continuar desde el nivel en que perdimos, el único problema es que tendremos que comenzar de nuevo toda la misión. También nos muestra un "password" al principio de cada nivel el cual podemos ingresar desde el menú principal, y nos permitirá volver a empezar desde donde nos quedamos.

La interface, en general es buena, cómoda y es bastante fácil acostumbrarse a sus comandos, entre sus opciones incluye varios modos de control tradicionales y uno especial que nos permite apuntar y disparar utilizando el mouse mientras que el movimiento del personaje se controla con los cursores.

En lo que hace a la configuración, no posee opciones específicas para el video y trabaja en una resolución de 640x480 con 16 bits de paleta (¡65000 colores!). En la parte de sonido la configuración también es automática, sólo hay una opción con la que podemos cambiar el tema que estamos escuchando mientras jugamos.

Uno de los puntos más fuertes de este juego es sin duda la posibilidad de poder jugar por red o a través de Internet en la cual pueden participar hasta 16 jugadores al mismo tiempo en modo deathmatch, desafortunadamente, (para algunos) la opción de juego cooperativo no existe.


¡Cuidado! Deberemos impedir que eliminen a este marciano cabezón o nuestra misión fracasará.

Este juego no necesita de una placa aceleradora para funcionar y sus requerimientos mínimos es una máquina bastante normal.

En lo que a calidad gráfica se refiere, podría decirse que es poco más que excelente. El diseño de los niveles es estupendo al igual que los gráficos los cuales respetan al cómic original hasta en sus detalles más insignificantes.

La animación de cada personaje es muy fluída, detallada y de gran calidad al igual que los efectos de iluminación, explosiones, transparencias y partículas que están por todos lados.

Si hablamos de los efectos de sonido, en general son buenos, pero nada fuera de lo común para este tipo de juegos. Con respecto a la música, puede decirse que es buena siempre y cuando te guste el tecno, en lo que a mí respecta prefiero escuchar el sonido de los disparos.

La dificultad esta bien balanceada, de modo que pueda ser accesible a todo tipo de jugadores, incorporando nuevos enemigos, obstáculos y trampas a medida que vamos progresando.

En síntesis Scud Industrial Evolution es un magnífico arcade donde la acción es prácticamente constante, y que además cuenta con los elementos necesarios como para mantenerte frente a la pantalla por horas y horas. Sin duda un título que los aficionados a este género no dejarán pasar desapercibido.

¿POR QUE EL PROMEDIO?

QUE TIENE: Un juego de acción basado en un popular personaje de historietas.
LO QUE SI: Mucha jugabilidad. Interface agradable y sencilla. Excelentes gráficos y efectos.
LO QUE NO: Tener que repetir las misiones desde el principio cada vez que se pierde, puede llegar a resultar bastante frustante en los niveles más avanzados. No tiene soporte para placas 3D.

83%

XTREME PC

PRESENTA





SENSACIONAL SORTEO ACTIVISION

HEAVY GEAR



1er PREMIO

1 Quake II
1 Heavy Gear
1 Remera Quake II (negra)
1 Dark Reign Strategy Guide
1 Mouse Pad Battlezone

2do y 3er PREMIO

1 Quake II
1 Remera Quake II (negra)
1 Dark Reign Strategy Guide
1 Mouse Pad Battlezone

4to y 5to PREMIO

1 Quake II
1 Remera Quake II (blanca)
1 Dark Reign Strategy Guide
1 Mouse Pad Battlezone

6to al 15to PREMIO

1 Mouse pad Battlezone

Sólo se admite un cupón por persona.
Sorteo válido para la República Argentina.

BASES DEL SORTEO

Mandá una carta por correo (no e-mail) a nuestra redacción: Bolivar 187 - Piso 5ºD y escribí junto con la dirección : "XTREME PC - SORTEO ACTIVISION". En el interior mandá una copia del cupón que encontrarás en esta misma página, completado con tus datos personales (podés hacer una fotocopia si no querés cortar la revista). Los premios serán sorteados entre todos los cupones recibidos antes del 5 de Mayo. Todas las cartas cuyos datos contengan información errónea, o exista la imposibilidad de su correspondiente verificación serán anuladas. Los premios serán entregados en nuestra redacción y las fotos de los beneficiados serán publicadas en nuestro número correspondiente al mes de Junio. En el caso de que los ganadores residan en el interior, los premios serán enviados por correo.

CORTE POR LA LINEA PUNTEADA

CUPON PARA PARTICIPAR DEL SORTEO XTREME PC

Nombre y Apellido: ____________________

Domicilio: ____________________

Edad: ________ Teléfono: ____________ E-mail: ____________

Ocupación: ____________________

¿Qué cosas te gustan más de XTREME PC? ____________________

¿Qué cosas cambiarías? ____________________

Ficha Técnica

Compañía / Distribución: *Interplay*
Internet: *www.interplay.com*
Requerimientos Mínimos: *Pentium 90, 16 MB RAM, CD-ROM 2x, Win 95, DOS, Tarjeta de sonido.*



Fallout

En un mundo del futuro desvastado por el holocausto tendrás que conducir a tu pueblo a la supervivencia.



Fallout cuenta con los mejores elementos de los juegos de rol de última generación.

Por Sebastian Di Nardo

Un juego que conjuga elementos de una aventura gráfica con la interacción de un juego de rol. Sin duda uno de los mejores productos de Interplay del 97. Un viaje dentro de un mundo post-apocalíptico, enriquecito visualmente, con una gran dosis de diseño y un nuevo sistema para juegos de Rol.

La historia

Luego del Holocausto el planeta queda prácticamente destruído. Unos pocos sobrevivientes quedan sobre la faz de la tierra, habitando refugios subterráneos llamados "Vaults". En éstos tenían todo lo que se necesitaba para vivir. Hasta este momento.

En la secuencia inicial una increíble animación del regidor de nuestro refugio, a quien llaman "Overseer", nos confía una importante misión de la cual depende el destino del resto de los habitantes de nuestra morada, "Vault 13". El chip que purifica el agua ha dejado de funcionar, y nuestro objetivo es conseguir uno nuevo a como de lugar.

Esta no será una empresa fácil ya que el mundo exterior se encuentra totalmente devastado y precisamente el elemento más preciado es el AGUA. Fuera de nuestra morada el mundo está lleno de peligros: ladrones, mercaderes, escorpiones, sectas religiosas y mutantes.

Contamos con 150 días para encontrar el chip antes de que nuestro hogar "Vault 13" termine con sus reservas de agua pura.

Si conseguimos salir airosos de nuestra primera misión nuestro líder nos felicitará y nos asignará una nueva misión pero esta vez sin límite de tiempo, permitiéndonos de esta manera explorar todo lo que queramos y hablar con todos los personajes.

El juego

Justo cuando pensábamos que los juegos de rol ya no daban para más, cuando creíamos que estaban terminados y que nada nos podía sorprender, Interplay nos demostró que estábamos equivocados.

Teniendo todo lo que un buen juego de rol necesita, nos invita desde el principio a crear nuestro propio destino. Podemos optar entre tres personajes que poseen distintas habilidades, o si lo preferimos crear uno propio , y distribuir sus habilidades a nuestro antojo.

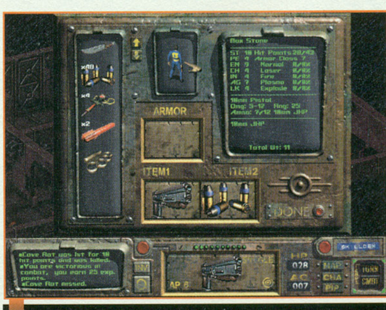
En su aspecto visual, el juego posee una perspectiva isométrica, similar a la del Diablo pero infinitamente más rica en detalles.

El manejo es simple, haciendo un click sobre el lugar al cual deseamos ir el personaje responderá a nuestra orden caminando. Durante el modo de pelea, el personaje realiza las acciones por turnos como sucedía con el Jagged Aliance, contando con un indicador que nos informa cuantos puntos de acción poseemos para eliminar a nuestro adversario. Cuando estos se acaban sera el turno de nuestro enemigo de atacarnos, y asi sucesivamente hasta que uno de los dos muere. Algunas armas nos permiten distintas modalidades de uso, y en algunos casos consume una mayor cantidad de puntos de acción permitiendo solo un ataque por turno. El inventario es muy simple y fácil de manejar.

Un menú distinto

Quizás el aspecto más interesante del juego es el menú de habilidades, que fue exclusivamente diseñado para Fallout.

Inicialmente era un producto de GURPS (Generic Universal Rol Playing System). Por diferencia de opiniones Interplay se separó de ésta y comenzó a diseñar su propio sistema. Y el producto final es lo que hoy vemos en nuestra pantalla. Un refinado menú que al principio nos permite distribuír puntos sobre las 7 características básicas que marcarán el perfil de nuestro personaje. Estas son: Fuerza, Percepción, Duración, Carisma, Inteligencia, Agilidad y Suerte.



La interface es muy intuitiva y nos permite manipular variedad de armamentos y objetos.



Los gráficos de alta resolución son de excelente calidad y crean una atmosfera oscura y asfixiantes porpias del mundo de Fallout.

Cada una influirá directamente en el desarrollo del juego. Por ejemplo: Si nuestro personaje tiene 10 puntos de Suerte, podrá salir airoso de situaciones que de otra manera serían letales, como poder esquivar con mayor facilidad disparos, o detectar trampas y salvarse de explosiones.

También contamos con un indicador de nuestro estado físico, que nos dirá si hemos sido envenenados, o si uno de nuestros brazos o piernas esta inutilizable.

El segundo punto importante son las habilidades. Cada vez que nuestro personaje suba su nivel de experiencia podremos aumentar el porcentaje de cada una de ellas y hacerlo cada vez más poderoso. Pero por supuesto, especializarlo en algo puede perjudicarlo. Por ejemplo, puede destrozar a un enemigo disparando a corta distancia, pero es incapaz de disparar un lanzamisiles y dar en el blanco, o sus facultades curativas pueden ser ineficientes.

Contamos también con un display que nos dice que clase de armadura tenemos, de cuantos puntos de acción disponemos, el peso que podemos cargar, y las resistencias a venenos, radiaciones, etc.

Y para terminar, un indicador de elementos que podemos elegir para mejorar nuestras habilidades. La cantidad de puntos de Karma que ganamos (opinión de la gente acerca de nuestras acciones). Y la cantidad de enemigos eliminados hasta el momento.

En resumen, si sabemos manejar este menú inteligentemente, no solo tendremos un juego interesante sino que los enemigos estarán a nuestros pies.

Los gráficos

Si bien estamos nuevamente ante un producto con la ya tan utilizada perspectiva isométrica, los gráficos no dejan de ser atractivos. Para los amantes de la violencia, las muertes son distintas según el arma utilizada, y algunas de ellas son realmente sangrientas. Pero a no preocuparse, porque tiene un control de violencia para los jugadores impresionables.

El punto más interesante es el diseño que tiene. La barra de acciones, asi como la pantalla de habilidades del personaje, el mapa y todo lo que envuelve la acción tiene un diseño excelente que mezcla el futurismo con rasgos de antiguedad y destrucción. En cierta forma algunas cosas recuerdan bastante a los diseños de la película Metrópolis.



Aparatos de última tecnología nos darán información especifica de cada una de las criaturas que merodean la región.

El sonido

El sonido es muy acertado. Los disparos de cada arma suenan distinto: una magnum 44 suena mucho más fuerte y grave que una 9mm.

Los diálogos se escuchan claramente, y la música y el sonido ambiente que acompaña en el juego es adecuada.

Lo que me pareció muy interesante es el tema musical que abre el juego, un tema que recuerda a los años '50 y que hasta deja escuchar el ruido de las pelusas en la púa del tocadiscos...Realmente muy bonito.

En conclusión

Fallout es un exelente juego de rol, con un ambiente poco común para este tipo de para este tipo de productos.

Una historia realmente atrapante con infinidad de alternativas, tanto en lo que al personaje se refiere como a las decisiones tomadas en el desarrollo de la historia.

Una vez más el género del rol ha sido revitalizado con un producto realmente imperdible.



Fallout puede jugarse con tres personajes diferentes con caracteristicas muy variadas.

¿POR QUE EL PROMEDIO?

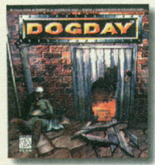
QUE TIENE: Un excelente juego de rol, con muchas opciones. Un producto para todos los gustos.

LO QUE SI: Personajes altamente customizables. Buenos gráficos. Excelente sonido y banda sonora. Historia atrapante. Terriblemente adictivo.

LO QUE NO: Algunos errores de tanto en tanto. El tiempo que lleva al personaje recorrer largas distancias, lo toma por momentos monótono.

93%

Ficha Técnica
Compañía / Distribución: *Impact /CD Mundo*
Internet: *www.impact.com*
Requerimientos Mínimos: *Pentium 90 MHz, 8 MB RAM, 10 MB en el disco rígido, CD-ROM 2x.*



Dog Day

Una aventura a la que se necesita con urgencia llevar al veterinario



Como podrás apreciar los gráficos de Dog Day dejan demasiado que desear para el estandar de hoy en día.

A quién no le gustan los perros? A mí en particular realmente me encantan. Además el de las aventuras gráficas es sin dudas uno de mis géneros favoritos. De lo que sí estoy seguro, es de que no me gusta la combinación de aventura gráfica y canes en la que se basa Dog Day.

En este "juego" representamos el papel de un perro, que vive como todos sus conciudadanos bajo un régimen totalitario, cuyo líder es el misterioso Chegga. Las calles se encuentran constantemente patrulladas en busca de los que incurran en la más mínima ofensa al régimen, para ser injustamente encarcelados.

Como cualquier líder, que se precie de ser, es un completo bastardo, Chegga controla los medios en su totalidad, por lo que los habitantes no tienen ni idea de los acontecimientos que suceden en la ciudad.

El único oponente al reinado de Chegga es la fuerza CATS (Unión contra la sociedad totalitaria). Tu objetivo es hacer contacto con ellos y proveerlos con los medios y la evidencia para exponer las actividades del régimen ante el pueblo.

Hasta aquí la historia que nos relata el manual, ya que a la hora del juego, el mismo presenta una introducción absolutamente sin sentido, con animaciones anticuadas y que en el final nos deja en una habitación común, encerrados, sin saber quienes somos o que debemos hacer, o al menos por donde empezar.

Para colmo de males en la caja del juego reza la leyenda "Totalmente en castellano" y el juego no tiene una sola línea de texto o diálogo, ya que todos los personajes del juego son perros y lo único que hacen, lógicamente, es ladrar. En el aspecto de originalidad, bárbaro, ser un perro en una aventura gráfica es algo que mi memoria no recuerda que haya sido realizado hasta la fecha. Pero el porqué de no ponerle diálogo al juego realmente no lo logro comprender del todo, al fin y al cabo entre perros se tendrían que entender.

De todas maneras el término "aventura" le queda realmente enorme a este juego que no es otra cosa que un manojo de puzzles, atiborrados en unas cuantas pantallas rendereadas con la calidad estándar (de 1993) que hacen del Myst una maravilla de otro planeta.

Como dijimos, comenzamos en un cuarto al fondo de un callejón. Al desplazar el cursor por la pantalla notamos el primer gran inconveniente, el mismo no cambia de forma en ningún momento, salvo al acercarlo a los bordes de la pantalla de juego, caso en que señala si podemos "mirar" hacia ese lateral o no. Por ende deberemos empezar a pulsar el botón del Mouse en todos lados y ver que pasa (si le sumamos la lentitud de reacción del juego, esto se puede volver desesperante) o que no pasa. Este problema se agrava al intentar caminar, momento en que deberemos clickear delante nuestro y ver si avanzamos o no. Otro tema son los objetos que podemos recoger, estos se ubican en nuestro inventario, situado a la izquierda del área de juego. Para usarlos (o al menos intentarlo) debemos pulsar con el botón izquierdo del Mouse sobre el elegido y "arrastrarlo" al sector que creemos tendrá efecto alguno. Con lo expuesto hasta este momento, creo que no hace falta aclarar que la interface de Dog Day posee una calidad realmente baja.

Tras el impacto negativo de la interface, uno intenta seguir jugando, pero lo ilógico de los puzzles obligará a más de uno a dejar este juego ni bien lo comiencen. Algunos de los objetivos a realizar son tan obscuros como abrir una cerradura que tiene ocho posiciones –para colmo no señaladas– en una especie de juego demente en el que las bases no están explicadas como es debido y en la que deberemos guiarnos únicamente por el sonido (adiós los que no posean una placa de sonido o tengan problemas auditivos). Tomemos como ejemplo el perro que se encuentra a la salida de la primera habitación: Clickeamos sobre el mismo y nada. Le tratamos de dar unas llaves y nada. Le damos una botella y la tira (esta se rompe y la perdemos). Le damos un hacha, y la interface en su inmensa sabiduría interpreta "lanzarla", esta se incrusta en el pecho de nuestro desconocido amigo y tras un guau, el mismo la extrae de su cuerpo y procede a arrojarla lejos de nuestro alcance, y aquí se presenta el gran interrogante, ¿necesitaremos el hacha más adelante?, Cargamos un juego anterior (si es que lo grabamos) ¿e intentamos otra cosa?

Como si hiciera falta algo más para empeorar las cosas, los programadores han incluído unas secuencias arcade banales y sin ningún sentido para el argumento en las que nos es imprescindible participar, para lograr conseguir un objeto necesario para continuar con la "aventura".

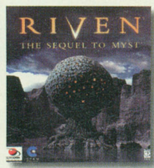
Los sonidos están sampleados con muy baja calidad y a un volumen demasiado alto, llegando al punto de tener que bajar el sonido en ciertas ocasiones. La música es vía Midi y de dudosa calidad.

¿POR QUE EL PROMEDIO?

QUE TIENE: Una aventura gráfica en la que todos sus protagonistas pertenecen a la raza canina.
LO QUE SI: Realmente no se nos ocurre nada potable para incluír en este apartado.
LO QUE NO: Los gráficos. La inexistente interface. Los sonidos. Los puzzles. La música. El precio. TODO.

24%

Ficha Técnica
Compañía / Distribución: *Red Orb, Cyan / Broderbund*
Internet: *www.riven.com*
Requerimientos Mínimos: *Pentium 100, 16 MB RAM, CD-ROM 4x, Win 95, 75 MB de espacio en el disco rígido, Gráficos SVGA, Tarjeta de sonido.*



Riven

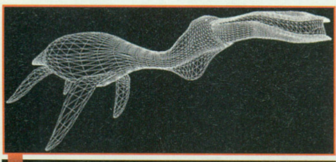
La secuela de Myst provoca el placer de los buenos libros

Por Durgan A. Nallar

Odiado por unos y amado por otros, Myst es todavía el juego más vendido en toda la historia de la computación, a pesar de haber sido publicado en 1994. Ahora, de la mano de Red Orb/Cyan, su segunda parte lleva más lejos los aciertos de la primera, convirtiéndose en una nueva y cautivante experiencia audiovisual.

Introducción

¿Cuál es la razón del éxito de los juegos como Myst y Riven? Una nutrida cantidad de jugadores hablan pestes de ellos, mientras que otra cantidad similar no sólo se declara fanática de la serie sino que además envía mails de profundo agradecimiento a sus creadores, Randy y Roby Miller, compra posters, libros, tasas y las remeras que la empresa de los hermanos vende por correo, desatando un fenómeno difícil de explicar, y más todavía de entender por completo.


El trabajo de diseño tomó tres intensos años y medio de trabajo, pero los resultados lo justifican.

En estos tiempos de alta tecnología, con juegos como Quake II o Wing Commander Prophecy expuestos en los estantes de venta, parece ridículo que un juego sin posibilidad de enfrentamiento online, que no utiliza chips de aceleración 3D ni requiere nervios de acero, tenga la menor posibilidad de convertirse en un éxito.

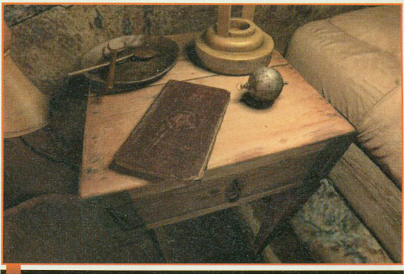
Sin embargo, esto no sucede con la segunda parte de Myst. Las razones son varias. En primer lugar, Riven invita a la contemplación, a la paz de espíritu. No hay aquí disparos, ni gritos, ni sangre, sino radiantes paisajes de una belleza y serenidad sin igual. El jugador puede explorar sin apuro, caminar por playas de aguas cristalinas que ondulan suavemente, detenerse a oír el graznido de las gaviotas o el viento en un corredor antiguo. Cada jugador de Riven se siente parte del entorno, su mente divaga más allá de la mera imagen que brilla en el monitor. Por otro lado, existe una trama cargada de emociones que debe ser resuelta, y que mantienen al jugador atrapado en su propia curiosidad.


Cada paisaje de Riven constituye en sí mismo una pequeña obra de arte.

Riven no es un juego para cualquiera, desde luego. Es para quienes alguna vez han estado, o han querido estar solos, en un lugar abandonado, librado a los propios pensamientos. Es para los que gustan explorar, para los que aman el misterio. Riven induce a la paz y eso, para muchos, es invalorable. Como un buen libro.

La historia

Los hechos narrados en Riven tienen su origen en Myst. Ahora la historia de los extraterrestres D'ni y de Atrus y su familia se completa, al tiempo que se expande el universo surrealista planteado en el primer juego. Los D'ni son una civilización ya extinta, con la habilidad y la tecnología para generar realidades y nexos entre esos mundos. La clave es el lenguaje de los D'ni, desarrollado por milenios con ese único propósito, y que ellos vuelcan en libros y guardan celosamente. Las palabras D'ni están en un nivel superior, no sólo pueden describir un objeto o una idea, sino que son capaces de modificar y generar un nuevo plano existencial. A medida que exploramos descubrimos que alguien ha estado destruyendo los sagrados libros, y con ellos los mundos que contienen. La destrucción se ramifica, creando inestabilidad en todos los planos. El jugador es convocado a Riven, el núcleo del colapso, por Atrus, un hombre con genes D'ni que tiene la habilidad de escribir en el lenguaje de los dioses. Debemos detener la catástrofe, o al menos evacuar a tantos como sea posible.


La exploración de los distintos lugares requiere tiempo y, a veces, mucha paciencia.

El juego

Una de las características más criticadas por los detractores de Riven es su sistema de pantallas estáticas. Básicamente no se ha modificado el estilo de juego que comenzara con Myst. En ese sentido, el punto de vista del jugador es en primera persona.

Podemos desplazarnos hacia adelante, avanzar o girar a los lados, pero la mayor parte del tiempo sólo estaremos presenciando una postal, matizada a menudo con segmentos de animación, como luciérnagas que merodean el bosque, cúpulas que giran, chorros de vapor o complicados mecanismos que se ponen en marcha cuando los tocamos. Las cinco islas en que se desarrolla el juego se encuentran colmadas de formas vivientes, incluso personas. Estas, sin embargo, sólo tienen en principio una aparición fugaz. Durante la recorrida por las islas los habitantes huyen al vernos. Muchos elementos de interacción con el entorno se encuentran presentes también, como es el caso cuando vemos un insecto trepando una pared. Al hacer un clic sobre él obtenemos una imagen en detalle; si luego le pasamos

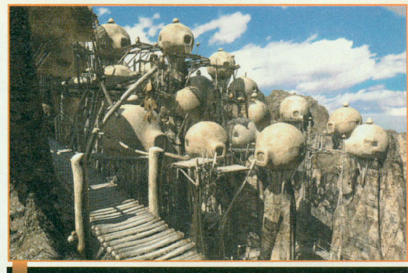


Este objeto, por ejemplo, se comenzó a renderizar el 1/10/96 y se completó el 27/11/96.

por encima el cursor lo veremos desplegar las alas y escapar con un zumbido. Otro de las aspectos a tener en cuenta es la perfecta animación del agua en estanques y playas. La sensación en general es increíblemente inmersiva.

Riven cuenta con un sistema de exploración abierta, brindando mucha libertad al jugador, aunque existe una serie de puzzles que es preciso resolver en cierto orden y que mantienen el progreso; estos puzzles se vuelven más complejos e intrigantes a medida que nos adentramos en el juego y, a diferencia de lo que pasaba en Myst, esta vez tienen una clara razón de ser en el desarrollo de la historia.

El único inconveniente ocurre con algunos equipos, en los cuales el cursor desaparece luego de cada escena de video, obligándonos a presionar un par de veces la barra espaciadora como solución. Sin embargo, Cyan se apresuró a sacar un arreglo, disponible en www.cyan.com



Los mundos surrealistas de Riven no terminan de asombrar.

El arte

El mundo de Riven está formado por 4.000 imágenes de alta definición, en cinco CD (Myst completo cabe en uno solo), que tardaron apenas un poco más de tres años en quedar listas gracias al poder de doce estaciones de trabajo y cuatro servidores Silicon Graphics, y son las principales responsables del proceso inmersivo que experimenta el jugador. Al ser postales estáticas la mayoría, es posible renderizarlas hasta adoptar el aspecto de imágenes verdaderas; y quizás el cerebro tiende a creer en ellas, acostumbrados como estamos al realismo fotográfico. En contrapartida, no es posible, por ahora, disfrutar de tan alta calidad visual sin sacrificar algo a cambio; de ahí la ausencia de movimiento al caminar. El jugador puede elegir entre cambiar bruscamente de postal o hacerlo con un efecto de desplazamiento lateral, que permite ubicarse mejor. Sobra decir que los artistas de Riven han hecho un trabajo realmente majestuoso, de una belleza muy difícil de igualar y muy particular.
Cuenta además con casi tres horas de video en formato QuickTime, tanto para los efectos de ambientación como para las secuencias de pantalla completa utilizadas en algunas escenas, por ejemplo el vertiginoso traslado entre islas a bordo de funiculares, vehículos subterráneos y submarinos. Dos horas de música y excelentes efectos de sonido, por su parte, son capaces de mantenernos en tensión y hasta... asustarnos, completando así una atmósfera que impacta con fuerza los sentidos. No en vano fue premiada recientemente como la mejor aventura gráfica de 1997 en el GamePen's Best of E3 Show Awards, un grupo de editores de 10 publicaciones líderes del mundo, sobrepasando a sus otras duras competidoras, The Curse of Monkey Island, Blade Runner y WarCraft Adventures.



Cada una de las pantallas están desarrolladas gráficamente, cuidando detenidamente hasta el último detalle.

En conclusión

Si sos de las personas que sienten necesidad de pasar un rato agradable junto a tu PC después de un largo día de trabajo o estudio, no dejés pasar esta oportunidad. Si en cambio no te sentís atraído por misterios profundos y preferís la acción intensa, tratá de alejarte de Riven. Aunque no sabés lo que te perdés...



El juego cuenta con casi tres horas de video en formato QuickTime que ayudan a mejorar la ambientación.

¿POR QUE EL PROMEDIO?

QUE TIENE: La secuela que los fanáticos de Myst estaban esperando a pura lágrima.
LO QUE SI: Gráficos y sonido insuperables. Absoluta inmersión. Historia atrapante. Puzzles paulatinamente complejos. Funciona bien en las PC estándares.
LO QUE NO: A muchos no les agrada la vista estática y la falta de acción. Algunos problemas con QuickTime. Está en inglés, no tiene subtítulos. No trae un manual extenso.

89%

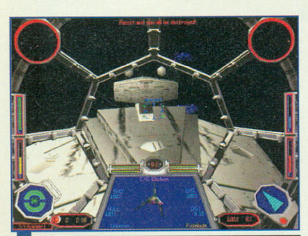
Ficha Técnica
Compañía / Distribución: *LucasArts / MicroByte*
Internet: *www.lucasarts.com*
Requerimientos Mínimos: *Pentium 166, 16 MB RAM, X-Wing vs Tie Fighter, CD-ROM 4x, Windows95, Gráficos SVGA, Tarjeta de sonido de 16 bits.*

Balance of Power

La prometida expansión para X-Wing vs Tie Fighter ya está aquí, pero ¿valió realmente la pena esperar?

Grande fue mi decepción al ver por fin el esperado X-Wing vs Tie Fighter a mediados del año pasado. Siendo un fanático de los simuladores de Lawrence Holland: X-Wing, Tie Fighter, más sus correspondientes expansiones e inclusive del excelente Secret Weapons of the Luftwave tres de sus mejores títulos hasta la fecha, no podía esperar más que la misma experiencia pero con la tecnología de estos tiempos.

Uno de los aspectos más irritantes, era el hecho de ser prácticamente un producto meramente Multiplayer. Las misiones para un sólo jugador eran aburridas y no existían las gloriosas campañas. Para perjudicar aún más su posición XVT no poseía aceleración de ningún tipo y sólo corría aceptablemente en equipos de última generación. Meses después, tras cientos de pedidos LucasArts lanzó un patch D3D, seguido de otro para 3Dfx que eran como mucho, aceptables, con problemas en el mapeado de las texturas y con problemas similares de "arrastre" en algunos equipos.


La expansión incluye un Super Star Destroyer, una nave realmente impresionante.

Ahora el motivo principal de esta nota, Balance of Power, la esperada expansión ha arribado a nuestra redacción, la misma incluye: Dos campañas de 15 misiones cada una, ocho nuevos combates para un sólo jugador, una nueva batalla y dos nuevos escenarios de "melee combat" y una nave nueva controlable por el jugador, la B-Wing de la fuerza rebelde, cinco naves capitales nuevas, entre ellas el Super Star Destroyer. Este pack updatea nuestra versión anteriormente instalada a una nueva que es la última versión del patch con un mejor soporte para placas aceleradoras. Pero este todavía no logra la perfección necesaria en calidad gráfica y de performance (menos ahora bajo la sombra del increíble Wing Commander: Prophecy).

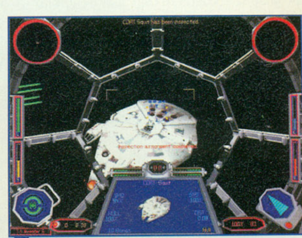
Por último BOP te permite programar tus propios mensajes, para luego enviárselos a tus amigos y enemigos en el calor de la batalla Multiplayer y vislumbrar de forma gloriosa el efecto de hyperspace cuando lo ejecutamos en nuestras naves (ver foto). Es notoria la carencia de nuevos sonidos en BOP, así como la ausencia de temas nuevos en la banda musical, pero lo que es casi imperdonable es que no hayan incorporado voz digitalizada en el transcurso de las misiones en formato campaña, esto conlleva a perdernos mensajes importantes al encontrarnos ocupados tratando de mantenernos con vida.

Pese a todos estos defectos BOP, consigue llevar a los fanáticos un poco mas allá en la experiencia de ser un piloto en una galaxia muy lejana, en su fuerte que sigue siendo sin dudas su increíble modo Multiplayer.

Las campañas

En la campaña diseñada para los rebeldes, nos encontramos a la defensiva desde el primer momento, tratando desesperadamente de reagrupar a los nuestros para enfrentar a una flota especial del imperio que cuenta con el apoyo de una Super Star Destroyer (¡Impresionante visualmente!).

La perteneciente al imperio consiste en impedir que los rebeldes construyan una nueva base. En cada una de las dos campañas, cada cinco misiones superadas con éxito asistiremos a una animación de excelente confección (seis en total) que nos involucra aún más en los acontecimientos que se suceden. Una opción interesante dentro de las campañas es la posibilidad de jugarlas en modo Multiplayer lo que realmente nos da la sensación de estar viviendo una película de Star Wars en nuestras pantallas.


El nuevo engine con soporte para 3Dfx mejora sensiblemente la velocidad del juego.

Pero este punto fuerte daña uno de los aspectos por los que esta expansión fue concebida en un principio, las misiones para un sólo jugador. El nivel de dificultad aplicado a las campañas es tan grande que deberemos bajar el nivel predeterminado para al menos tener una chance de sobrevivir. Es realmente decepcionante adquirir esta expansión solamente por las campañas, y luego ver que se encuentra tan descuidado el balance de la dificultad. Además haber mantenido la política de XVT de que al ser destruida la nave asignada a nosotros al principio de la misión, pasemos a controlar otra del escuadrón y así sucesivamente hasta que se acaben todas, le quita mérito al finalizar las mismas y nos deja pensando si estamos jugando un simulador de naves o Rebel Assault 3.

¿POR QUE EL PROMEDIO?

QUE TIENE: Una expansión que fue más un requerimiento de los jugadores que una decisión de LucasArts.

LO QUE SI: Engine sensiblemente mejorado. Las campañas poseen un argumento interesante. Más variedad para los fanáticos de jugar XVT en modo Multiplayer.

LO QUE NO: La dificultad, que raya lo imposible. Las fallas en la constancia de los cuadros por segundo. No se cumple lo prometido en misiones para un solo jugador.

68%

PROMEDIO 95%



Ficha Técnica

Compañía / Distribución: *Electronic Arts Sports / MicroByte*
Internet: *www.ea.com*
Requerimientos Mínimos: *Pentium 90, 16 MB RAM, CD-ROM 4x, Windows95, Gráficos SVGA, Tarjeta de sonido de 16 bits.*



FIFA: Rumbo al Mundial '98

¿Qué queda para el '99?



Los gráficos son realmente los mejores de cualquier simulador de fútbol para PC, incluso sin aceleración 3D.

Por Daniel Herbón

La clasificación para Francia depende de este último partido. Toda la presión esta de tu lado. Tenés que elegir a tus mejores hombres y emplear tu mejor estrategia. Si el equipo queda fuera del Mundial nadie te lo perdonará. Los amantes del deporte más popular del mundo pueden ponerse contentos ya que tenemos a nuestro alcance un producto realmente excitante.

Electronic Arts a través de la saga FIFA, siempre nos ha ofrecido uno de los simuladores de este deporte que ha competido entre los mejores, pero con FIFA: Rumbo al Mundial '98 las cosas han cambiado. Hoy EA Sports puede decir que tiene un juego muy superior al de sus rivales.

En el comienzo vemos una presentación muy buena que combina filmaciones reales mezcladas con partes del juego. Toda la estética está muy cuidada, cada pantalla, cada menú de opciones, realmente da gusto.

FIFA 98 nos ofrece una gran cantidad de opciones tanto dentro como fuera de la cancha, desde la posibilidad de ejecutar un taco hasta mandar un centro con comba para el jugador que entró a cabecear, podés en cualquier momento del partido hacer cambios de jugadores, táctica, posiciones y actitud en tu equipo.

El juego nos ofrece la posibilidad de jugar un partido amistoso, participar de una liga, jugar el Mundial de Francia con toda la clasificación incluída, practicar tiros libres, penales, cargar un replay, editar un equipo, un jugador, una táctica y competir vía módem o LAN.

Los gráficos

Tanto en su versión normal, como la de placas aceleradoras de 3D son de primera categoría, con un excelente nivel de detalles. Los estadios son polígonos texturados, réplicas de los verdaderos con gran calidad, el césped cambia su textura según el clima que nos toque o que hallamos seleccionado. Los jugadores están realizados con el mismo nivel de los estadios. Las animaciones fueron realizadas con la técnica motion capture que se realiza grabando digitalmente los movimientos de una persona, dándole una realidad asombrosa a la misma. Como si esto fuera poco, tienen una cantidad de polígonos y una calidad en las texturas tal, que soportan una cámara muy cercana al jugador sin un error en su confección. Además de lo expuesto cada jugador es diferente: su corte y color de pelo, su piel, se hace fácil distinguir a Valderrama, a Luis Enrique o a Gascoigne del resto. La réplica de las camisetas tanto de las selecciones como de los clubes es excelente. La gran diferencia en la versión 3dfx es (además de la velocidad según el equipo) que cuenta con mejor nivel de detalle y efectos de niebla que le otorgan un clima espectacular.

El sonido

Desde el comienzo la música en la presentación y en el menú general nos es muy familiar, con dos temas muy conocidos, sobre todo uno de Blur: Song 2 que ameniza de manera singular la introducción del juego. Llegamos al partido, con un fondo repleto de hinchas colmando las tribunas como en todos los juegos de fútbol, pero con el ingrediente extra de los cantitos de la hinchada dependiendo del equipo elegido y el relato y los comentarios del partido en castellano... ¿algo más?

Toda esta cantidad de sonidos no confunden, sino por el contrario, están insertados de tal forma que logran un acabado final excelente.

Los relatos están bien sincronizados con



Un árbitro saca la tarjeta amarilla y un jugador demuestra su disentimento ante esta decisión.

las jugadas, alguna que otra vez se puede comprobar un error, pero por lo general funciona a la perfección. Tanto el relator como el comentarista tienen el clásico acento español y por el lado de los cánticos de las hinchadas, hay para todos los gustos, desde las Batucadas hasta el clásico ¡AR-GEN-TI-NA!

¿Y el juego?

Sí, es verdad, en FIFA '98 tenemos una gran cantidad de opciones, excelentes gráficos y sonido.

La jugabilidad es muy buena, hereda la inercia de todos los componentes de la saga, que lo hace más real pero a veces un poco molesto. La facilidad en la forma de enviar un centro, hacer un pase o patear al arco, logra una adicción casi enfermiza. Esto acompañado con algunos detalles más, como cuando hay una amonestación o expulsión donde vemos a los jugadores quejarse al árbitro, ayudando al juego en dar un clima bien "futlbolero". Los referís no son todos iguales, algunos son más permisivos que otros, por lo que deberás aprender a comportarte según dependas de uno o de otro.

A la hora de buscar el arco rival para concretar el tan ansiado gol, hemos notado que conviene avanzar por las puntas, abriendo el juego. Afortunadamente no encontramos ningún truco infalible para convertir goles, con lo que cada uno es diferente al anterior y al siguiente, pudiendo ver de vez en cuando convertir algún que otro ¡GOLAZO!

Disponemos de tres niveles de dificultad, bien definidos. El nivel "amateur" lo superarás rápidamente, en "profesional" tardarás mucho más en lograr un campeonato, y en el "internacional" deberás utilizar tódas las artimañas imaginables para conseguir ganar cada partido. La inteligencia artificial de los jugadores es buena, no podemos decir lo mismo del arquero que es automático y candidato a hacer macanas, (motion capture de Burgos).

Si posees un joystick o pad con varios botones, vas a poder disfrutar de correr, hacer amagues, tirar tacos, hacer combas y dribblings con el mínimo esfuerzo imaginable.

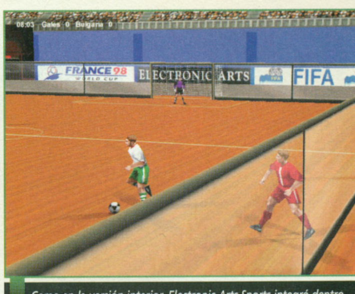
Tanto en nuestra área, como en la rival, se pueden ver espectaculares cabezazos, palomitas y chilenas, ya que cuando un jugador no alcanza a llegar a la pelota, si presionás el botón de tiro al arco realiza una de estas piruetas para intentar convertir.

Disponemos de nueve cámaras diferentes que podemos definir en cualquier momento, además del clásico replay, que podremos grabar para mostrar aquellos goles gloriosos a nuestros amigos.

¿A Francia?

Para participar en la copa del mundo de este año deberemos jugar, nos guste o no, en las eliminatorias y obviamente clasificar, con la posibilidad de convocar jugadores que participan en el extranjero y que no figuran en la lista inicial, (Redondo) y también darle la baja a otros. Si logramos clasificar, una vez en el Mundial ¡Sorpresa! Vemos en los grupos que, por ejemplo, clasificó Borneo y Kamchadka, pero Alemania y Holanda se quedaron afuera. Durante los partidos del mundial sucede algo similar, Venezuela puede cómodamente alzarse con la copa, hecho que confundirá a más de uno.

Pero los grupos en el Mundial se encuentran bien organizados y es realmente entretenido jugarlo sobre todo en modo Multiplayer. Pueden participar hasta cuatro jugadores en cada máquina, dos contra dos (modo no recomendable si queres conservar a tus amigos) y hasta cuatro simultáneamente contra la máquina. Además contamos con la posibilidad de jugar una liga, tanto la de España, Italia, Brasil, Inglaterra, Francia, Alemania, Holanda, Suecia, Escocia, Estados Unidos y Malasia, pero la gran desilusión es la ausencia de la Argentina. Esto es grave, ya que es ridículo que esté en la liga Malasia que nos es tan importante comparada con la nuestra.



Como en la versión interior, Electronic Arts Sports integró dentro de la simulación el modo Fútbol de salón.



Los movimientos de los jugadores, realizados mediante el sistema Motion Capture, le brinda nueva vida a la saga más popular de este deporte.

En conclusión

Con excelentes gráficos tanto en su versión normal como en la acelerada para placas 3D (mediante un patch cuenta con soporte para D3D, sino sólo soporta 3Dfx), con un excelente sonido y con la mejor jugabilidad de un juego de fútbol a la fecha, Electronic Arts logró resultados realmente asombrosos.

La crítica podría recaer en el menú para hacer cambios de jugadores, que no está bien resuelto, y también defectos en la inteligencia artificial del arquero, algo lento en algunas ocasiones.

EA en el Patch de aceleración incluyó nuevas rutinas, para corregir la inteligencia artificial del equipo rival y de nuestro arquero.

En cuanto al resto del juego es sencillamente excelente. Si te gustan los simuladores deportivos y más aún los de fútbol, ni lo dudes, en el FIFA edición 98 vas a encontrar todo lo que no tienen los de la competencia y varias cosas más.

¿POR QUE EL PROMEDIO?

QUE TIENE: El mejor simulador de fútbol de todos los tiempos.
LO QUE SI: Gráficos. Sonido. Realismo de movimientos. Réplicas de estadios reales. Adicción.
LO QUE NO: Inteligencia artificial del arquero. Nivel de los equipos en la Copa del Mundo poco serio. Menú para modificar a los jugadores.

95%

Ficha Técnica
Compañía / Distribución: Goto / Arisoft
Internet: www.tenniselbow.com
Requerimientos Mínimos: 486 DX2, 8 MB RAM, CD-ROM 2x, Gráficos SVGA, Tarjeta de sonido.

Tennis Elbow

Un nuevo juego de Tenis orientado hacia la simulación

Jugar al Tenis es algo que realmente queremos desde hace tiempo en nuestra PC, pero desgraciadamente hasta el momento ninguno de los productos existentes ha superado la categoría de mero arcade, en donde toda la jugabilidad se resume a presionar el botón del joystick cuando la pelota colisiona con el sprite de nuestro jugador.

Los franceses de GOTO Software nos proponen una idea diferente con su reciente título Tennis Elbow, buscan mostrarnos un simulador de Tenis como realmente debería ser...o al menos esas fueron sus intenciones.

La primera sensación que nos da este programa es la de estar jugando a uno de esos juegos de los años ochenta realizado para computadoras Amiga, con gráficos 2D muy bien trabajados y terminados, pero inevitablemente se ven bastante extraños para la época, ya que fueron realizados en baja resolución.

La interface es simple, intuitiva y amena, permitiendo al jugador comprender rápidamente al juego sin la necesidad de leer ningún manual.

Este producto no requiere ninguna clase de instalación, es decir que puede ser jugado directamente desde el CD, permitiendo acceder casi inmediatamente al menú de selecciones en donde se podrá optar por una jugada rápida o un torneo internacional.

En el primero de los modos es posible configurar una cantidad de opciones, como la cantidad de jugadores a participar, si queremos hacer precalentamiento, si los matches son tradicionales o dobles, el tipo de cancha, los marcadores, cambios de lados y más.

En el otro modo se lleva a cabo un torneo clásico, donde antes que nada nos será necesario determinar a qué país pertenece nuestro jugador y cuáles son sus virtudes.

Para ésto, se nos ofrece una cantidad de puntos extras que deberemos distribuir entre las habilidades para los distintos golpes, algo similar a los usados en juegos de rol.

El torneo se desarrolla por rondas eliminatorias a lo largo de las principales ciudades del mundo, y los datos cargados son del año 95.



En el modo torneo los vencedores ganarán el tan ansiado trofeo.

Algo imperdonable, es que la hermosa bandera de nuestro país la hayan hecho roja, verde, blanca y negra... ¿No podrían haberse informado un poco para hacer un juego?

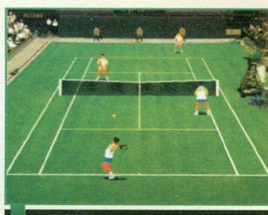
Independientemente del estilo que hayamos escogido, en lo único que realmente se diferencia de otros juegos de Tenis del mercado, tal vez sea la cantidad de movimientos y el control de los mismos.

Podemos pegarle a la pelota como preferamos en cualquier momento, sin que sea necesario calcular exactamente en que momento rebota en la raqueta.

De esta manera, con diferentes combinaciones de teclas podremos obtener globos, bolas lentas, revés, y un total de diez movimientos distintos..

En este juego los reflejos rápidos serán fundamentales para obtener resultados, y aunque se puede jugar con teclado o mouse será preferible optar por un buen joystick.

Esta cancha de polvo de ladrillos es una de las tantas con las que cuenta el juego.



Con Tennis Elbow tenemos la posibilidad de participar de matches dobles.

Los adversarios tienen diferentes niveles de dificultad, que aumentan el desafío durante los campeonatos, permitiendo al jugador principiante irse acostumbrando paulatinamente.

La curva de aprendizaje fue muy bien planeada y desarrollada.

Durante los torneos disponemos de la opción de almacenar un partido en cualquier momento que lo deseemos.

Aunque no estamos hablando de un juego que fuese hecho para impresionar por su tecnología, intenta simular profesionalmente el Tenis como deporte.

En este momento no tiene ninguna otra competencia, además el precio de venta es muy bajo, lo que de alguna manera lo convierte en la única alternativa de compra para los fanáticos de este deporte.

¿POR QUE EL PROMEDIO?

QUE TIENE: Uno de los pocos juegos de Tenis desarrollados para PC disponibles hasta el momento.
LO QUE SI: Requerimientos de hardware bajos. Distintos modos de juego para un jugado o Multiplayer. Precio de venta al público económico. Curva de aprendizaje apropiada.
LO QUE NO: Gráficos en baja resolución. Animaciones pobres. Efectos de sonido. Control algo dificultoso.

72%

adidas® power soccer

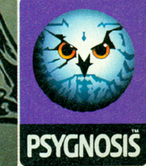
Partidos amistosos, torneos y campeonatos. Modalidad de simulación de fútbol real o arcade.

Tendrás la oportunidad de llegar a la cima utilizando tus habilidades y estratégias o jugando duro y haciendo faltas!

Selección de ángulos de cámara y comentarios en tiempo real para simular las transmisiones televisivas. Realismo asombroso y control continuo de la acción.









World Wide Web
http://www.microbyte-argentina.com

Servicio de Atención al Usuario
Tel.: 553-7666 - E-Mail: soporte@microbyte.com.ar

Paz Soldán 4975 (1427) Tel.: 553-7666
Fax: 553-9444 - Buenos Aires - Argentina
E-Mail: info@microbyte.com.ar







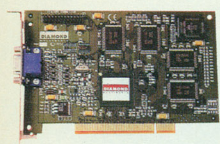


hardware

PROMEDIO 93%



Ficha Técnica
Compañía: *Diamond Multimedia*
Internet: *www.diamondmm.com*
Precio: *$99 (USA)*
Puntos de Venta: *CD Market - Hal Computación - Compumundo - H&S*



Diamond Stealth II

La nueva placa de Diamond es una opción muy intersante para la mayoría de los jugadores de PC...¡Y además tiene OpenGL!

Diamond es una empresa reconocida por ser una de las que más innovaciones aplica dentro de sus productos (léase tarjetas de video y audio), ya que es una de las primeras en incorporar nuevas tecnologías en todas sus placas, y por el otro lado tiene productos muy competitivos a excelentes precios. Este sin duda es el caso de la Diamond Stealth II.

Veamos un poco en su interior

La Diamond Stealth es una placa relativamente nueva, y la primera en contar con el nuevo chip de Rendition, el Verité 2100. Rendition es reconocida por haber lanzado anteriormente el Verité 1000, chip que se utilizó en la fabricación de tarjetas de Creative Labs y Canopus. Parte de este éxito se debió a una versión del Quake llamada VQuake, todo un suceso hasta la salida del chip Voodoo Graphics de 3Dfx, ya que en la comparación parecía terriblemente lento. Rendition ahora quiere nivelar un tanto las cosas con la salida de su línea V2x00, enormemente mejor que la V1000.

La inclusión del chip en la Diamond Stealth II es otro acierto de la compañía, que nos tiene acostumbrados a ser pioneros en materia de innovaciones. La placa es PCI, y tiene 4 MB de SGRAM de 100 MHz, memoria que cubre las necesidades 2D y 3D, y además tiene la posibilidad de utilizar los 4 MB si la parte 2D los requiere.

La resolución de la Stealth II es de 1024x768 en 24 bits y 1600x1200 en 256 colores, con velocidades de refresco más que rápidas, diferenciándose muy poco de la perfomance 2D de una Matrox Millenium.

Perfomance en los juegos

La parte 3D de la Stealth trabaja bien con la mayoría de los títulos y ofrece 30 o 40 cuadros por segundo en el demo no jugable del Forsaken que viene en el CD. Otros títulos Direct3D demostraron que la Stelath II es lo suficientemente buena como para poder correr la mayoría de los juegos disponibles en la actualidad, y lo más importante de la placa (y por lo que muchos le han echado el ojo) es el mini-driver de Open-GL que se encuentra disponible en el site de Rendition y que nos permite correr el GLQuake. En una Pentium 200 MMX el GLQuake llega a marcar 25 cuadros por segundo corriendo el TIMEDEMO DEMO2, una suma nada despreciable teniendo en cuenta el precio de la placa, una opción más que interesante para los que no desean entrar de lleno en el terreno de las placas aceleradas 3D (como las que cuentan con el chip de 3Dfx o el nVidia Riva 128) que tal vez son un poco más costosas, aunque no cabe duda que su perfomance es superior.

La calidad de imagen de la Stealth II es muy buena y se parece bastante a la de las placas que contienen chips 3Dfx, tal vez tenga un poco menos de definición en el mip-mapping, pero esto es algo difícil de notar.

EL soporte para la Stelath II en lo que a juegos respecta es bueno, ya que podremos utilizar juegos que utilicen las librerías de Direct3D y Open-Gl (a través de su mini-driver) y además cuenta con algunos títulos que están escritos para el API nativo llamado RRedline, incluyendo al VQuake.

Una de las grandes ventajas de la Stealth II es el engine de los triángulos, que maneja el seteo de los mismos, aliviando la tarea del CPU. Gracias a esto no se necesita un gran poder de procesamiento para disfrutar de los juegos, y podremos intentar correr el GLQuake a 28 cuadros por segundo en una Pentium 90. No se si se podrá hacer esto mencionado anteriormente, pero creo que si es así es realmente impresionante.

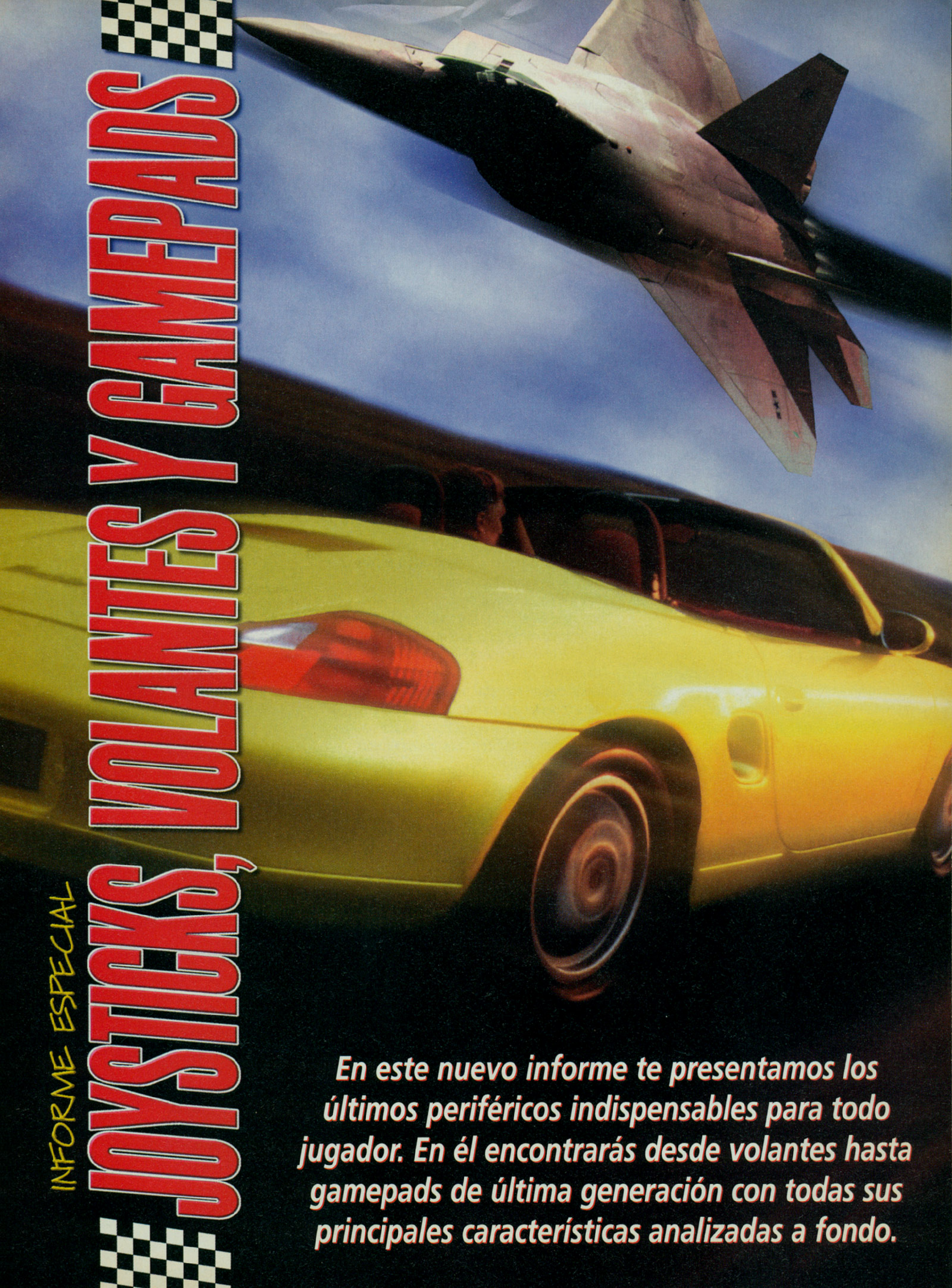
En conclusión

La Stealth II es una excelente placa, especialmente para máquinas de poco presupuesto, teniendo un buen desempeño de 2D, que seguramente no defraudará a nadie que quiera una placa poderosa con prestaciones 2D/3D a un bajo precio, y que tal vez quieran esperar a la salida del Voodoo2, que podrá adicionarse a la Stealth II sin ningún inconveniente.

¿POR QUE EL PROMEDIO?

QUE TIENE: Los usuarios de una PC que estén buscando una tarjeta de 2D/3D a un excelente precio.
LO QUE SI: Muy buen desempeño en Windows 95 en 2D y 3D. Bajo costo. Fácil instalación. Drivers optimizados. Mini-driver de Open-GL, para los fans del engine del Quake.
LO QUE NO: Baja perfomance en VGA. Poca documentación.

93%



INFORME ESPECIAL

JOYSTICKS, VOLANTES Y GAMEPADS

En este nuevo informe te presentamos los últimos periféricos indispensables para todo jugador. En él encontrarás desde volantes hasta gamepads de última generación con todas sus principales características analizadas a fondo.



ara los amantes de los arcades 3D, golf o juegos de ingenio tal vez no sea necesario la compra de alguno de los artículos que vamos a detallar a continuación. Pero todos los jugadores de PC que sabemos pasar un buen rato con todo lo antes mencionado, y además disfrutamos corriendo en un circuito de fórmula 1 o surcando los aires en un avión supermoderno, sabemos que los joysticks, volantes y gamepads se han convertido en una herramienta indispensable y son parte integral de casi todas las PC.

Ahora, como todos sabemos, la elección de un buen periférico nunca es fácil. Esto se puede ver especialmente a la hora de adquirir uno de estos aparatejos, y la cantidad de ellos que circulan por el mercado hacen que los que no posean toda la información necesaria se equivoquen en la compra de el hardware adecuado.

Por esta razón, y tratando de aclarar un poco el panorama, en este informe especial que podrán apreciar a continuación, encontrarán la información básica de una buena cantidad de estos periféricos, agrupados en las tres categorías mencionadas anteriormente.

Las marcas más conocidas, y que muchas veces nos dan la seguridad que estamos comprando un producto de excelente calidad en la mayoría de los casos, son sin duda ThrustMaster, Ch Products, Saitek, ACT Labs, Microsoft, Gravis y Logitech, por nombrar algunas.

Tienen que tener en cuenta que tal vez muchos de los productos mencionados no se encuentran disponibles en la actualidad en el país, sin embargo, son un claro ejemplo y seguramente servirán como parámetro para compararlos con los que están a la venta en Argentina.



Logitech Cyberman II

Precio: $90 (USA)
www.logitech.com

Este nuevo gamepad de Logitech promete un control total en los arcades 3D, como el Quake y el Duke 3D, y para eso se ha diseñado. Contiene 8 botones en el lado izquierdo y una especie de perilla a la derecha, que obviamente no se mueve, sino que controla los movimientos de una manera similar a los gamepads tradicionales. El gamepad está diseñado para funcionar únicamente en Windows 95, o en una ventana DOS en Windows 95.

Tal vez el único problema sea el tiempo que uno deberá emplear en acostumbrarse al manejo del Cyberman II, ya que éste es un tanto sensible, y muchas veces nos encontraremos haciendo cosas que no deseábamos. Si la paciencia es una de tus cualidades, éste puede ser tu gamepad preferido.



Gravis Gamepad Pro

PREMIO X XTREME

Precio: $35 (USA)
www.gravis.com

El Gravis Gamepad Pro es la nueva versión de los gamepads que venían con el GrIP (un kit para poder conectar hasta 4 joysticks en la PC), y su aspecto es muy similar a los controles que vienen con la consola Playstation, tanto en la ubicación de sus botones (que son 10, 6 en el frente y 4 en su parte delantera) como en el sistema de movimiento. Con un switch podemos configurar al Gamepad Pro como un gamepad análogo. Viene con un conector doble, que nos permite conectar a otro jugador sin la necesidad de poseer el GrIP. Sus botones además son programables, con la ayuda de un software para Windows 95.



Microsoft Sidewinder Gamepad

Precio: $40 (USA)
www.microsoft.com

El Sidewinder (no confundir con la línea de joysticks, de igual nombre) es un gamepad de 6 botones, de aspecto robusto y de gran calidad, como el resto de los productos de la familia Microsoft. El único problema es que el controlador fue diseñado para trabajar exclusivamente en Windows 95, por lo tanto los viejos juegos de DOS deberán correrse en una ventana bajo el Windows 95.

Su diseño es bastante ergonómico (algo importante teniendo en cuenta la cantidad de horas que pasamos con estos controles en nuestas manos), pero empieza a molestar luego de juegar unos 25 minutos.

Los Sidewinder pueden conectarse entre sí, para juegos que soporten 4 joysticks.



Creative Gamepad

Precio: $30 (USA)
www.soundblaster.com

Creative nos presenta este nuevo gamepad, que contiene 10 botones, es totalmente digital (configurable con un switch para modo análogo), y nos permite conectar dos gamepads del mismo modo que el Gravis Gamepad Pro. El Creative Gamepad funciona bajo Windows 95, soportando Direct Input, o juegos DOS que soporten gamepads.

En el paquete se incluye la versión de Creative del Battle Arena Toshinden, el Internet Explorer, y el Spry Internet Access.



CH Gamepad

Precio: $30 (USA)
www.chproducts.com

CH Products es conocida por su línea de joysticks y volantes (especialmente para los fanáticos de los simuladores), que de a poco se están conociendo en nuestro país.

El CH Gamepad tiene seis botones en la parte de arriba y dos botones turbo en el frente (para auto fire).

Lo más curioso de su diseño es la ubicación de las flechas de movimiento, orientadas ligeramente hacia la derecha (la posición ARRIBA está a las 2, si imagináramos a las flechas de movimiento como las agujas de un reloj). Esto, de todas maneras, no presupone ningún inconveniente, ya que los



botones están acomodados de la misma manera.
El único problema que se le puede criticar al CH Gamepad es que no se pueden programar los botones, asignándole teclas.
El controlador está preparado para ser utilizado en Windows 95, o en juegos de DOS.



ThrustMaster Millenium 3D Inceptor

Precio: $90 (USA)
www.thrustmaster.com
Sin duda, el ThustMaster Millenium 3D Inceptor es uno de los joysticks más extraños que existen en la actualidad. Y decir extraño no es decir malo, sino diferente. La diferencia radica en los movimientos que podemos realizar con el joystick, ya que además de los convencionales y la rotación que se encuentra en los joysticks Sidewinder, nos permite un nuevo giro en los ejes, rotando el joystick hacia abajo o arriba, con una leve presión, que nos daría por ejemplo en el Quake la opción de mirar hacia arriba o abajo (espero que se entienda). Esta extraña adición que sin duda es revolucionaria, ¡se debe al estudio de la gente de ThrustMaster a los controles de el Transbordador Espacial!
El joystick además posee 6 botones, mapeables gracias al software que se incluye en el paquete, un hat y un control de velocidad (throttle).
No hay duda que hay que probarlo antes de comprarlo, pero parece que vale la pena el intento...



Microsoft Sidewinder Pro Force Feedback

Precio: $150 (USA)
www.microsoft.com
Este joystick, que fue revisado en el número 1 de XTREME PC (por si quieren saber más detalles) es el primero de la línea Sidewinder en contar con Force Feedback, la última moda con respecto a los joysticks. El Force Feedback imprime fuerzas al joystick que hacen más realistas las sensaciones en los juegos para PC (específicamente en Windows 95). Su construcción sigue la línea de altísima calidad de todos los joysticks de Microsoft, y viene, al igual que su antecesor, con ocho botones (cuatro en la base y cuatro en la palanca), además de un control de throttle, un hat y un botón SHIFT para asignar nuevas especificaciones a todos los botones del joystick, por medio de un programa que nos permite configurarlos. Lamentablemente, esta nueva tecnología está disponible para pocos títulos en la actualidad, y sólo funciona bajo Windows 95, pero no hay duda que promete.



Saitek X36

Precio: $150 (USA)
www.gravis.com
El Saitek X36 es la combinación de un Joystick y un control de rudder/throttle (algo que ya se ha visto en la línea Thrustmaster), pero a un precio que hasta el momento no tiene precedentes por la calidad del kit.
La combinación es totalmente configurable bajo Windows 95 (dándonos casi 200 combinaciones posibles), con un software que sin duda es uno de los más fáciles en su utilización. (Esto teniendo en cuenta que casi todos los softwares de configuración son siempre de dudosa calidad).
Sin duda esta es una de las opciones más interesantes para los fanáticos de los simuladores de vuelo como el EF2000 o el Falcon.



Logitech Wingman Extreme Digital

Precio: $50 (USA)
www.logitech.com
Este joystick es la nueva versión del conocido Logitech Wingman Extreme. Si lo han probado alguna vez, este joystick tenía una de las palancas más ergonómicas (si se es derecho, por supuesto) que se ha visto alguna vez en un joystick para la PC. El único problema que tenía el Wingman Extreme era la falta de configuración de sus botones, cosa que se ha modificado totalmente en el Wingman Extreme Digital (posee cuatro en la palanca, más un hat, y dos en la base, más un slide para el control del throttle). La configuración se realiza a través del sofware propietario llamado Logitech Entertainment Control Center, con el cual podemos asignar funciones a los botones y el hat. El único inconveniente es que no se puede configurar el throttle, que sólo es utilizable si el juego lo reconoce.
Si queremos probar suerte con algún viejo programa de DOS, el Wingman Extreme Digital funcionará como un Thrustmaster FCS o un CH Flightstick Pro, depende la ocasión.



CH Force FX

Precio: $189 (USA)
www.chproducts.com
El Force FX de CH Products fue el primer joystick con force feedback que salió al mercado. La palanca del Force FX es la misma que la de un F-16, que también es usada en el modelo Combatstick de CH.



Posee 2 hats y seis botones de disparo.
En la base (que es mucho mayor que la del Combatstick's) se encuentran los motores que proveen el force feedback.
En un juego que soporte los efectos, el Force FX nos brinda diferentes sensaciones y resistencias según la acciones que estemos realizando en el momento: la palanca se

"endurece" cuando intentamos maniobrar a altas velocidades, se sacude cuando el avión entra en picada, y vibra al aterrizar. Lamentablemente, el CH Force FX no posee un control de throttle, por lo que deberemos agregar un Pro Throttle, de CH.

CH Jane's Combat Stick

Precio: $100 (USA)
www.chproducts.com

Este modelo es muy similar al Force FX, pero sin force feedback. Es uno de los joysticks más realistas para combate aereo. La palanca es la misma que la de un F-16 "Falcon". Viene con 2 Switches para hats, seis botones de disparo y throttle. El paquete incluye la versión completa del ATF (Advanced Tactical Fighters) de Electronic Arts.
Provee 34 funciones programables, cuando se usa junto al Pro Throttle.
Es totalmente compatible con toda la línea de pedales y throttle de CH (CH Pedals, Pro Pedals, Pro Throttle y CH Throttle).
Funciona bajo Windows 95 y DOS.



Gravis Blackhawk

Precio: $35 (USA)
www.gravis.com

Este es un joystick básico de 4 botones, con control de throttle.



La palanca del Blackhawk es idéntica, (salvo por el switch del hat), a la del Firebird 2 y Thunderbird. Esta es relativamente pequeña con un centro de gravedad muy bajo. La base redonda no es muy pesada, pero es lo suficientemente ancha para proporcionar una excelente estabilidad.
El Blackhawk, es un buen joystick para juegos de acción o arcades. Donde realmente falla (por su palanca tan pequeña), es en simuladores de vuelo como el EF200 o el Longbow.
El Blackhawk apunta a jugadores que buscan un buen joystick a un precio relativamente bajo, y que no quieren miles de botones programables.

ACT Labs Eaglemax

Precio: $60 (USA)
www.actlab.com



Act Labs llama al Eaglemax "el Hyper programable 10 en 1". Posee 14 botones. Diez de ellos pueden ser programados con diez comandos consecutivos del teclado. Los otros cuatro con un sólo comando.
La programación del Eaglemax es sumamente sencilla, y puede hacerce mientras estamos jugando.
El Eaglemax, posee algunas fallas físicas, como ser el gatillo, que con sus bordes cuadrados, puede ser un poco molesto al cabo de un uso prolongado, o el botón 2, que está muy cerca del grip, haciéndolo muy fácil de presionar accidentalmente.
En conclusión, el Eaglemax es un buen joystick, con pequeñas fallas de diseño, pero con botones totalmente programables.



SC&T Per4mer Racing Wheel

Precio: $100 (USA)
www.platinumsound.com

Si tuvistes la oportunidad de probar el NASCAR Pro Racing Wheel de ThrustMaster y no te pareció muy realista, esperá a manejar este pobre volante.



Posee 15 botones, y con los drivers que trae, se puede configurar de dos maneras: modo de 4 botones, que soporta casi todos los juegos, y el modo de 15 botones, para los juegos que lo permitan (aunque encuentres un juego que lo soporte, el volante no funciona muy bien con esta configuración).
Otra contra, es la base del bolante, que es muy grande, por lo que necesitarás un espacio amplio de tu escritorio. El agarre a la mesa, tampoco es muy bueno que digamos, se mueve cada vez que doblamos en una curva, quizás la solución sea un poco de pegamento...
En conclusión: si el realismo no es muy importante cuando manejás un simulador de autos, y la distribución de los botones no te interesa, este es tu volante.

CH Racing Wheel



Precio: $90 (USA)
www.chproducts.com



Este es el nuevo volante de CH Products. Es análogo, y de cuatro botones, el rango de movimiento de 160 grados.
La configuración del CH Racing Wheel es sencilla y no trae dolores de cabeza, (como en otros casos). Conectarlo y configurarlo bajo Windows 95, lleva sólo cinco minutos.
Se agarra perfectamente a la mesa, gracias a un par de sopapas y dos abrazaderas ajustables.
Se puede cambiar de "Volante sólo" a "Volante con pedales", gracias a un switch que posee.
Es totalmente compatible con los pedales de la línea CH (CH Pedals y Pro Pedals).
Algo curioso, es que no posee un mecanismo para centrarlo y proveer resistencia, aunque esto no se hace muy notable.
En conclusión, el CH Racing Wheel es un excelente volante, de fácil instalación y configuración, buena performance y un precio razonable. Si estás con ganas de comprar uno y no sabés cual elegir, éste es más que recomendable.

ThrustMaster Nascar Pro Racing Wheel

Precio: $180 (USA)
www.thrustmaster.com

El Nascar Pro Racing Wheel de

ThrustMaster, es un sistema completo, que incluye una palanca de cambios, dos botones en el volante y dos pedales, uno para el acelerador y otro para el freno. Su diseño es sólido y robusto, como todos los demás joysticks y volantes que fabrica ThrustMaster.
Algo para criticar, es el tamaño del volante, un poco pequeño para mi gusto. La palanca de cambios y los pedales, funcionan correctamente.



El Software de ThrustMaster es fácil de instalar bajo Windows 95, y provee soporte para múltiples controladores. Se puede calibrar la unidad facilmente, a través del Panel de ThrustMaster, que configura el joystick en panel de control de Windows 95 automaticamente.
En resumen, si estás buscando un sistema completo, con palanca de cambios y pedales, esta puede ser una buena elección.

ThrustMaster Formula T2

Precio: $140 (USA)
www.thrustmaster.com

Este modelo de Thrustmaster, es uno de los más conocidos en nuestro país.
El Formula T2 tiene un rango de rotación de 260 grados, y viene con 2 botones, una palanca de cambios de dos posiciones y 2 pedales, uno para el freno y otro para el acelerador, con un recorrido para ambos de de 45 grados.
La construcción general es excelente.
Los pedales están montados sobre una base de metal pesada, para evitar que se mueva mientras estamos jugando.



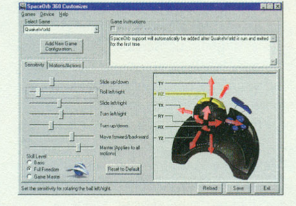
El sistema de agarre del volante al escritorio es uno de los mejores, posee dos sopapas y dos abrazaderas regulables, que bien ajustadas, hacen que no se mueva ni en la curva más cerrada.
En los testeos que realizamos con el Interstate '76 y el Need for Speed II, se comportó increíblemente bien.
En el I'76 la sensación de manejo fue sensacional, y en el NFSII, hasta el auto más rápido, fue perfectamente controlable, y gracias a la palanca de cambios, (configuramos al NFSII en modo de cambios manual) el realismo fue mucho mayor.
En resumen, el Formula T2 tiene todo lo necesario para ser uno de los mejores volantes de ThrustMaster.



SpaceOrb 360

Precio: $60 (USA)
www.spaceorb.com

Esta nueva creación de la empresa SpaceOrb, es de una tecnología muy avanzada, y no se puede clasificar como un joystick común. Los joysticks, trackballs, mouse y teclados, son dispositivos de 2D, el SpaceOrb 360 es un verdadero controlador 3D, que ofrece una maniobrabilidad única en un arcade 3D tipo Quake.
Su diseño ergonómico, nos permite mantener las manos en una posición cómoda y relajada, eliminando así el estress que provoca el teclado o el mouse en un juego como Quake o Jedi Knight.



El corazón del SpaceOrb 360, es una bola con un sensor de poder (PowerSensor®). La presión o giro con la yema de los dedos sobre la bola, son recogidos por el sensor de poder y traducidos en varios movimientos en el juego.
Posee 6 botones de accion rápida, totalmente configurables.
La instalación del SpaceOrb 360, es sumamente sencilla. Necesitás una entrada serial libre (NO UNA ENTRADA DE JOYSTICK) que puede ser de 9 ó 25 pines, ya que en el paquete se incluye un adaptador de 9 a 25 pines. Una vez conectado, gracias a la tecnología Plug & Play, será reconocido por Windows 95, y éste te pedirá los drivers. Una vez instalados, te agregará una verdadera interface digital, donde podrás setear todos los controles del SpaceOrb 360.
Ojo que no todos los juegos funcionan con el SpaceOrb 360, éstos tienen que estar optimizados. Para los juegos que no lo soporten, se puede usar el control emulando a un joystick de 2 ejes con o sin rudder.
En los testeos realizados con los juegos Quake y Descent II, me quedé realmente asombrado. Es increíble como se puede controlar perfectamente la nave en el Descent II de una manera muy intuitiva. Y ni hablar en el Quake. Al principio cuesta un poco acostumbrarse, pero una vez que le tomás la mano, no lo cambiás por nada.
En resumen, si estás cansado de usar el teclado y mouse para manejar los arcades 3D, y querés algo mejor, el SpaceOrb 360 es tu mejor opción.

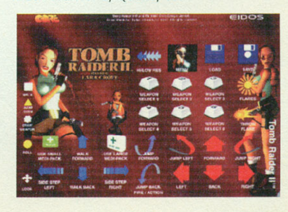
Saitek PC-Dash

Precio: $79 (USA)
www.saitek.com

El PC-Dash es un innovativo controlador, sumamente completo.



Posee 35 controles gráficos sensibles a la presión, 2 botones de disparo, un control de ocho direcciones (tipo gamepad), que se puede usar como hat y 3 switchs configurables, cada uno con un led indicador.
Con el PC-Dash se pueden tener más de 180 controles.
La programación se realiza bajo Windows 95, y es relativamente fácil.
Un rasgo interesante es la habilidad de imprimir hojas con controles propios (en colores, si tenés una impresora color).
Cada hoja impresa incluye un código de barras, que el PC-Dash puede leer, para facilitar así la programación.
Saitek en su página Web, tiene hojas en colores, con controles para varios juegos como ser: Worms 2, Tomb Raider II, MDK, Jet Fighter III, Carmaggedon, Interstate 76, Mech Warrior 2, Quake, etc.



QUAKE II MODEM A MODEM

Por Durgan A. Nallar



Tranquilo, hermano. Aunque no parezca a simple vista, aún podés vengarte del que hace poco te voló la cabeza.

Para sorpresa e indignación de muchos el nuevo juego de id Software no trae entre sus opciones la de conectar en directo dos PC vía módem, privándonos (aparentemente) de disfrutar esas queridas y salvajes partidas contra nuestro mejor amigo.

Introducción

Jugar un Deathmatch es una experiencia que nadie debería perderse, ni siquiera aquellos que no disponen de una red local o de acceso a los servidores que pululan en Internet. Hasta ahora, tanto Doom como Quake permitían jugar módem a módem, pero con la llegada de Quake II esto no es posible... a menos que montemos una red virtual utilizando el lenguaje propio de la red de redes, el protocolo TCP/IP.

Ya con la salida de WinQuake y GLQuake estábamos ante la necesidad de utilizar el acceso telefónico a redes -provisto con Windows 95- con el fin de simular una red IPX sobre la conexión telefónica, puesto que carecíamos de la opción módem a módem. En esta nueva versión de Quake, incluso ha desaparecido el apoyo al protocolo IPX, siendo reemplazado por TCP/IP.

John Carmack, el ya santificado creador del Quake engine, concentró sus esfuerzos en optimizar la velocidad de acceso por esta única vía, resultando en una evidente mejora. Además, no pasará mucho tiempo hasta que todos los juegos sólo contemplen el protocolo de Internet como forma exclusiva de conexión, debido al auge de la red.

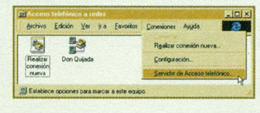
Como vemos, no sólo podremos jugar al Quake II con este sistema.

Acceso telefónico a redes (ATR)

Alguien descubrió que si se utiliza el ATR de Windows 95 para conectar dos PC, el lag (demora entre dispositivos de comunicación al enviar y recibir paquetes de datos) se reduce substancialmente, deviniendo en una mejor calidad de juego. En consecuencia, es más sabio jugar usando ATR que hacerlo a través de los servidores dispersos en Internet, siempre y cuando se trate de una partida entre dos.

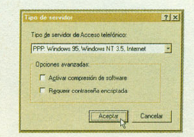
El ATR es una utilidad de Microsoft que habilita a una PC para responder llamadas de módem y para conectarlas a una red local (LAN). Esto permite a los usuarios conectarse directamente mediante sus módems a una red remota. ATR viene con Windows 95 como una utilidad cliente, pero para lo que pretendemos hacer necesitamos además disponer del Servidor de ATR. Este último se incluye en el paquete Microsoft Plus! y también puede ser bajado gratuitamente del sitio de Microsoft. Ambos son muy fáciles de configurar y comparten una sola interface.

Para comenzar, abrimos el menú Inicio y buscamos el ATR en la carpeta Accesorios. La configuración del servidor puede ser encontrada en el menú "Conexiones".



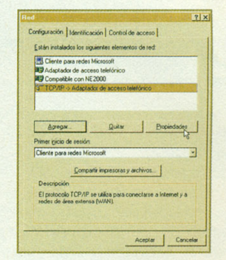
Abrimos "Servidor de Acceso telefónico", seleccionamos "Tipo de servidor" y configuramos como se muestra.





Protocolos de comunicación

Desplegamos nuevamente el menú Inicio, seleccionamos "Configuración" y abrimos "Panel de Control". Buscamos el ícono "Red".

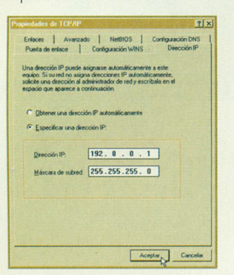


Como se muestra en la imagen, debemos tener instalado "Cliente para redes Microsoft", "Adaptador de acceso telefónico" y "TCP/IP". Si no tuviéramos alguno de ellos, deberemos agregarlos. Si hay algunos más, no importa.

Configurando TCP/IP

Ahora deberemos preparar la conexión TCP/IP. Colocamos el cursor sobre la misma y presionamos el botón "Propiedades". Pero atención: esto usualmente inutiliza nuestro acceso a Internet, por lo que deberemos anotar la configuración actual y reponerla una vez terminada la partida. Es decir, si el proveedor de Internet asigna dinámicamente nuestra dirección IP, luego de la partida tendremos que reconfigurar la conexión como "Obtener una dirección IP automáticamente". Pero ahora en la ven-

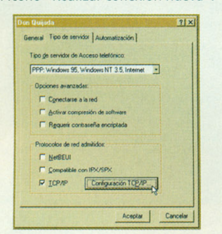
tana "Propiedades de TCP/IP", seleccionamos la lengüeta "Dirección IP" y elegimos "Especificar una dirección IP".



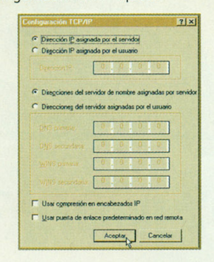
Ponemos como dirección IP de nuestra máquina 192.0.0.1 y de la otra 192.0.0.2 (ponerse de acuerdo con el enemigo aquí). Los números no tienen ningún significado especial, pero por alguna razón son los más populares. La máscara de subred, por otra parte, debe ser IGUAL en ambas PC. Colocamos 255.255.255.0 como en la muestra. Ya podemos cerrar la ventana.

Configurando el ATR

A continuación abrimos el ATR y ejecutamos el ícono "Realizar conexión nueva".



Aquí ingresamos el nombre de nuestro amigo y su número de teléfono. Aceptamos. Hacemos clic derecho sobre el nuevo ícono y seleccionamos "Propiedades". En la ficha "Tipo de servidor" configuramos exactamente como se muestra, lo mismo que en "Configuración TCP/IP". ¡Listo!



Conectándose

Ahora tenemos que elegir quién será el servidor de la conexión TCP/IP (Windows), si nosotros o nuestro amigo, y además quién será el servidor del juego, que después de iniciada la red puede ser uno u otro (es necesario decidirlo en este mismo momento, antes de conectarse). Supongamos que nosotros seremos el servidor de la conexión. Para activarlo, abrimos el ATR, seleccionamos "Conexiones" y en el menú desplegable "Servidor de Acceso telefónico". En la ventana que se abre marcamos "Permitir acceso" y presionamos el botón "Aplicar". Ahora nuestra máquina quedará esperando.

Nuestro amigo, a su vez, deberá cliquear en el ATR el ícono que creara para nuestra máquina y elegir "Conectar". Es mejor no especificar nombre de usuario ni clave de acceso. Si no podemos conectarnos es porque omitimos algún paso, así que tendremos que volver atrás y revisar todo.

Configurando Quake II

Una vez lograda la conexión TCP/IP entre las dos PC podemos arrancar el Quake. Cuando aparece el menú entramos en "Multiplayer". Si nosotros vamos a ser el servidor del juego, seleccionamos "Start a New Game", las opciones de costumbre y "Begin". El juego queda esperando aunque ya podemos recorrer el nivel elegido. (En este punto, es de caballeros quedarse quietito esperando la llegada de nuestro amigo, y no andar por ahí recogiendo armas y municiones.)

Nuestro amigo, en cambio, deberá entrar en "Join a Server". Tendrá que agregar nuestra dirección IP (192.0.0.1) en el registro provisto, y luego seleccionarlo y darle Enter para iniciar la conexión. En unos minutos vendrá a nuestro encuentro. Ahora, dejemos correr la sangre...

Mejorando el desempeño

Durante la partida es posible que la velocidad no sea tan buena como la esperada. En este caso es necesario probar distintas combinaciones entre quién llama a quién y entre quién es el servidor Quake de quién. En el ejemplo anterior, nosotros fuimos el servidor de la conexión TCP/IP y también el servidor del juego. Es posible que en ocasiones resulte mejor que el servidor TCP/IP sea cliente del juego, o viceversa. Es cuestión de prueba y error para cada conexión, aunque con seguridad una de las cuatro combinaciones funcionará satisfactoriamente.

Además, es posible utilizar la nueva característica de predicción de trayectoria de Quake II, que casi siempre produce buenos resultados. Para ello, el cliente del juego debe tipear en la consola "cl_predict 1" antes de unirse al servidor.

Dónde conseguir el SATR

El Servidor de Acceso Telefónico a Redes se encuentra disponible como parte del paquete Microsoft Plus! y ya viene en Windows 95 OEM Release 2. También es posible obtenerlo gratuitamente en ZDNet: www6.zdnet.com/cgi-bin/texis/swlib/hotfiles/getit.bin?fcode=000H3B

Masacre en el cañón del BFG

¿Qué ocurre cuando varios están haciendo una torre humana y a otro se le ocurre disparar el BFG con el quad damage sobre la torre? Una masacre en cadena que por supuesto condena al malhechor a pasar el resto de sus días fuera del server...





Mmmm... una oportunidad que no se puede dejar pasar... aunque esto me cueste el resto de mis días en el server...

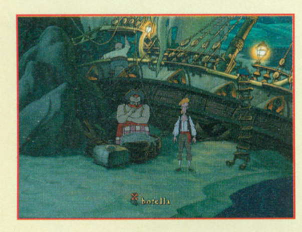
The Curse of Monkey Island

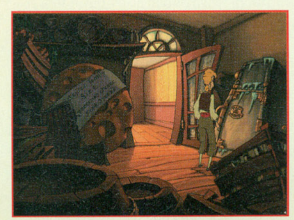
La solución a los tres últimos capítulos

Esta es la solución definitiva a los tres últimos capitulos de esta sensacional aventura gráfica. Como te recomendamos el mes pasado, utiliza esta solución únicamente en casos de emergencia, ya que una aventura gráfica de este calibre solamente la podemos apreciar muy de vez en cuando.

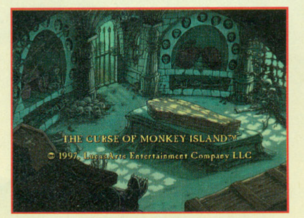
• Capítulo 4: El camarero, los ladrones, su tía y su amado

Recoger la BOTELLA en la arena, esta se vuelve el JABON DE AFEITAR DEL CAPITAN NICK, - Difícil: Morder el JABON DE AFEITAR DEL CAPITAN NICK, nos queda en el inventario un CORCHO - vamos al CEMENTERIO, recogemos el MAZO y el CINCEL, recoger el APESTOSO PELO DE PERRO - Fácil: Recoger las GALLETAS y dárselas al PERRO VIEJO – Difícil: Darle GALLETA AGUSANADA MEDIO COMIDA al PERRO VIEJO – Nos dirigimos al HOTEL, entramos, hablamos con la ADIVINA, que pasa a ser MADAME XIMA hasta recoger cinco CARTAS DEL TAROT, abrimos la puerta que se encuentra detrás de MADAME XIMA y entramos en el cuarto, usamos el CINCEL en la BOLA DE QUESO, tomamos el IMAN DE NEVERA que se encuentra pegado en la heladera de la derecha y salimos de la habitación, tomamos el COJIN del último asiento de la izquierda de la barra del HOTEL, recogemos el LIBRO DE RECETAS y lo LEEMOS, nos dirigimos a la PLAYA, usamos el COJIN en las ROCAS, usamos el MAZO en el ARBOL DE CAUCHO, recogemos el HUEVO, nos dirigimos al MOLINO donde recogemos la PIMIENTA que se encuentra a la derecha del mismo, volvemos al HOTEL, le damos el HUEVO, la PIMIENTA y el APESTOSO PELO DE PERRO al CAMARERO DEL BAR, hablamos con el, le ordenamos una BEBIDA CON FRUTAS Y UNA SOMBRILLA ENCIMA, usar el CINCEL con el DESPEJACABEZAS, usar el DESPEJACABEZAS con la BOFETADA CORPORAL CARIBEÑA (el trago que nos acaban de servir), beberlo.





Usar el CINCEL en el ATAUD, juntar los CLAVOS DEL ATAUD, abrir el otro ATAUD con el CINCEL, hablar con STAN, vamos hasta el hotel y volvemos al cementerio, entramos nuevamente en la cripta, hablamos con STAN, conseguimos la POLIZA dándole el DIENTE DE ORO, volvemos al HOTEL, subimos las escaleras, entramos en la puerta de la izquierda, usamos el MAZO en el CLAVO, salimos de la habitación y recogemos el CLAVO – Difícil: Tomamos el retrato, usamos las TIJERAS en el RETRATO, usamos el RETRATO en la puerta de la izquierda, usamos la TARJETA DE VISITA BARNIZADA en la PUERTA de la derecha – entramos en la habitación de la derecha, empujamos la CAMA, usamos los CLAVOS en la CAMA, usamos el CLAVO en la CAMA, luego recogemos y leemos el LIBRO, - Difícil: Volvemos a la habitación de la izquierda y miramos por la PORTILLA – Volvemos a la planta baja, hablamos con el CAMARERO DEL BAR acerca de la familia hasta que te reconozca como un miembro legítimo de ella – Difícil: Recoger el ESPEJO, usar la CARA en el MARCO DEL ESPEJO – recogemos el TARRO, una vez en el inventario será TARRO VACIO y TAPA DEL TARRO, usamos el CINCEL en la TAPA DEL TARRO, nos dirigimos a las LUCES EXTRAÑAS, recogemos el BLOQUE DE TOFU, usamos el CINCEL en el BLOQUE DE TOFU, usamos la MASCARA DE TOFU, recogemos la TAZA DE MEDIDAS, vamos al VOLCAN y hablamos con el ISLEÑO (CARALIMON), después de la ceremonia arrojamos el QUESO DE NACHOS SIN FUNDIR en la







ENORME CALDERA BURBUJEANTE, que es el volcán, volvemos al MOLINO.

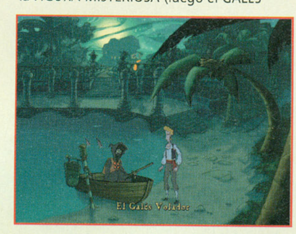
Difícil: Usamos la SOMBRILLA en las ASPAS DEL MOLINO – usamos la TAZA DE MEDIDAS y el JARRO VACIO con el BARRIL que se encuentra arriba, volvemos al NAUFRAGIO, hablamos con HAGGIS McMUTTON hasta que te dice que necesita ALQUITRAN, volvemos a la entrada del HOTEL y usamos el QUESO DE NACHOS SIN FUNDIR en la OLLA DE LA COCINA, recogemos la OLLA y Guybrush se la lleva directamente a HAGGIS McMUTTON, recogemos la LOCION DE MANOS GRASIENTA Y RESBALADIZA, nos dirigimos al claro donde se encuentra ELAINE y posamos el TARRO VACIO en el TOCON (la base de un árbol), una vez que las luciérnagas se metan en el jarro, lo cerramos usando la TAPA DEL TARRO, usamos la LOCION DE MANOS GRASIENTA Y RESBALADIZA en el ANILLO DE DIAMANTES MALDITO que posee ELAINE, recogemos el ANILLO y este desaparece de inmediato, nos dirigimos al FARO, usamos la LINTERNA (el tarro lleno de luciérnagas) en la LINTERNA del faro, -Difícil: Usamos el ESPEJO en el ESPEJO del faro – volvemos al HOTEL, pedimos otro trago, usar el DESPEJACABEZAS con el GROG (el trago que nos acaban de servir), beberlo.

Una vez en la cripta de la familia SOPABUENA, hablar con la NOVIA FANTASMA, recogemos la PALANCA, nos acercamos a la GRIETA, recogemos a MURRAY (oh! no more Murray), miramos a través de la GRIETA, - Difícil: Usamos el BRAZO DE ESQUELETO con el PEGAMENTO, usamos el BRAZO DEL ESQUELETO en la LINTERNA, volvemos



a la vista de la cripta, usamos la LINTERNA en la TAPA DEL ATAUD, usamos a MURRAY con la LINTERNA, volvemos al HOTEL, entramos nuevamente al cuarto que se encuentra detrás de MADAME XINA, recogemos el CERTIFICADO DE DEFUNCION, nos dirigimos escaleras arriba y usamos la PALANCA en el AGUJERO CUBIERTO CON TABLAS, usamos la PALANCA en la CAMA, en la cripta recogemos el ANILLO DE COMPROMISO, salimos y nos dirigimos a lo del chanta de STAN, le damos la POLIZA DE SEGUROS.

Nos dirigimos a la PLAYA y hablamos con la FIGURA MISTERIOSA (luego el GALES



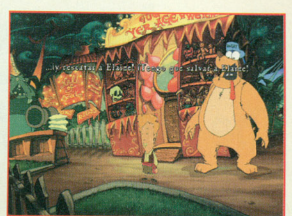
VOLADOR), usar el ALFILER con el IMAN DE NEVERA, usamos el ALFILER con el CORCHO y luego el CORCHO con la TAZA DE MEDIDAS, ahora tenemos la BRUJULA, que se la entregamos al GALES VOLADOR, vamos a SKULL ISLAND, hablamos con el OPERADOR DE LA MANIVELA (EFEETE LaFOOT), bajar, usar la SOMBRILLA mientras nos estamos cayendo, hablar con los PIRATAS, jugar al POKER, usar las CARTAS DE TAROT con la



MANO PERDEDORA, volvemos a donde se encuentra ELAINE en el CLARO y usamos el ANILLO DE COMPROMISO con el DIAMANTE, luego usamos el ANILLO DE DIAMANTE COMPLETO en el DEDO ANULAR IZQUIERDO DE ELAINE.

• Capítulo 5: El beso del mono araña

Hablamos con LeChuck hasta que se acabe la conversación, abrimos la puerta. Hablar con CHUCHO DINGY acerca de la



competición, desafiarlo a que adivine tu edad, escoger el ANCLA como premio, -Fácil: Poner el ANCLA en la PILA DE TARTAS DE MERENGUE-, -Difícil: Usar el JABON DE AFEITAR DEL CAPITAN NICK en la BANDEJA PASTELERA, usar el ANCLA con la TORTA FALSA- luego usamos la TORTA FALSA PESADA en la PILA DE TARTAS DE MERENGUE, hacemos que la RATA DIQUE nos haga una demostración, luego abrimos la puerta, miramos por el agujero, empujamos siete veces a CHUCHO DINGY o hasta que nos muerda, vamos a la derecha, recogemos el MOLINILLO DE PIMIENTA, pedimos un cono, usamos el MOLINILLO DE PIMIENTA, el PELO DE CHUCHO DINGY y la TARTA DE MERENGUE en el CONO GRANIZADO y luego lo comemos.

• Capítulo 6: Guybrush machaca otra vez

Nos bajamos en la primer parada, recogemos la CUERDA CAIDA en la segunda, recogemos el BARRIL DE RON en la tercera -Fácil: Recoger FRASCO DE ACEITE-, -Difícil: Abrir LINTERNA, soplar FRASCO DE ACEITE, recoger FRASCO DE ACEITE– usar FRASCO DE ACEITE con CUERDA CAIDA, nos dirigimos a la cuarta parada, y subimos a la parte de arriba, usamos el BARRIL DE RON en el BRAZO DE MONO GIGANTE DE DINAMO MONOELECTRICAS, usar la CUERDA CAIDA con el BARRIL DE RON, bajamos y cuando aparezca LeCHUCK usamos el FRASCO MOLINILLO DE PIMIENTA sobre el.

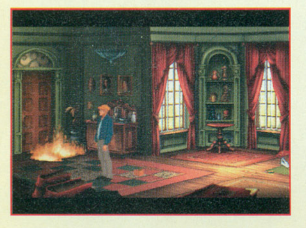


Broken Sword: The smoking Mirror

La primera entrega de esta tan solicitada solución

• París. La casa del Dr. Oubier

Examiná la ESTANTERIA y empujá el BLOQUE DE MADERA suelto para aplastar a la ARAÑA.

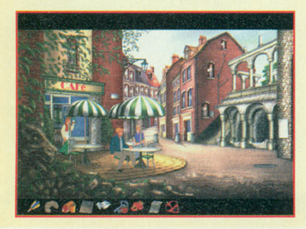


Usá el SOPORTE DE METAL en la pared para romper las cuerdas, luego abrí la tapa del ESCRITORIO y tomá de la botella de TEQUILA hasta que George escupa al suelo. Examina el CAJON de abajo y encontrarás una pequeña VASIJA. Mira en su interior y hallarás una LLAVE. Agarrá el GUSANO y el DARDO a tu izquierda. Examiná el BOLSO de Nico, en su interior encontrarás algunos de sus objetos personales.

Usá el DARDO par abrir la COMODA. Para recoger el CILINDRO caliente, usá las MEDIAS del bolso de Nico. Colocá el cilindro en el SIFON y apagá el FUEGO.

Abrí la puerta y baja las escaleras. En la mesa del TELEFONO encontrarás un RECORTE DEL PERIODICO. Leé la NOTA que estaba en el interior del bolso de NICO y usá el TELEFONO.

Tras conseguir la cita con ANDRE, usá la llave en la puerta y dirigíte al Café



Mountfauçon.

• París. El Café Au Lait

Conversá con el HOMBRE de la mesa de al lado hasta agotar las posibilidades. Intentá hablar con el CAMARERO pero te ignorará. Probá otra vez y encargale una taza de CAFÉ. Habla con el CAMARERO hasta averiguar que es lo que está tomando el EX-GENDARME.

André entra en escena, conversa con él y te dará una PIEDRA MAYA. Luego vuelve a hablar con el EX-GENDARME y decile si no extraña sus tiempos como policía. Como consecuencia se pondrá algo melancólico permitiéndote que le robes la PETACA.

• París. Galería Glease

Hablá con el HOMBRE que tiene una copa en su mano y preguntale sobre lo que bebe (no preguntes acerca de la VASIJA o la romperá, de todas maneras no es necesaria para terminar el juego). Habla con GLEASE e intenta averiguar el origen de las antigüedades. Vuelve con el HOMBRE y usá la PETACA con el VASO que tiene en su mano, preguntále si le gustó y echale un poco más de la bebida.

Aprovechá la confusión y dirigíte detrás del despacho de GLEASE y examiná el CAJON DEL EMBALAJE. Encontrarás una ETIQUETA pegada en él con los datos del muelle de Marsella.

• Marsella. La caseta del guardia

Dirigíte al COBERTIZO y mirá a través de la ventana. Conversá con el GUARDIA, cuando terminés de preguntarle todas las opciones, descendé por los ESCALONES. Entre los objetos flotando en el agua podrida encontrarás un GANCHO, recogelo y usalo para agarrar la BOTELLA que se encuentra en el extremo izquierdo.

Por debajo del COBERTIZO hallarás una TRAMPILLA. Accedé por la misma al interior, y allí intentá hablar con el GUARDIA, pero como podrás observar el muy asqueroso tiene una manera muy particular de ponerte fuera de control.



Subí nuevamente a la pantalla del COBERTIZO y examina la CHIMENEA. Cuando compruebes de que está muy caliente, usá la BOTELLA para enfriarla. Retirá la tapa de la CHIMENEA e introducí la BOTELLA para formar una nube de humo que asfixie al guardia.

Descendé rápidamente los ESCALONES, entrá por la TRAMPILLA y recogé las GALLETAS para perro sobre la mesada y un trozo de CARBON del balde.

Salí por la trampilla y usá las GALLETAS en la PLATAFORMA, hasta conseguir que el perrito se acerque, luego usá el GANCHO en la PLATAFORMA para que se caiga al agua. Regresá a la pantalla del COBERTIZO y trepá las REJAS para acceder a los muelles.

• Marsella. Los muelles

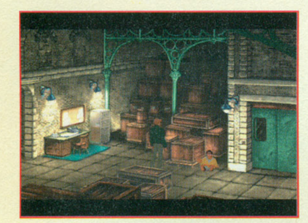
Caminá todo lo que puedas hacia la izquierda, y encontrarás una escalera. Subí y mirá a través de la ventana conjunta al



extractor, encontrarás al indio que secuestró a NICO junto con otro que lo observa atemorizado.

Usá el GANCHO en el extractor para detener el ruido molesto, así podrás escuchar la conversación que se dá en ese momento.

Bajá las escaleras, y golpea en la primera de las puertas. Comenzará una conversación con el INDIO, procura entre las opciones hacerlo enojar lo más que puedas.



Cuando esté por salir, alejáte rápido o te matará. Para esto, volvé a subir por las mismas escaleras que antes, pero examiná el BARRIL.

Al caer, llamará la atención del INDIO, cuando éste se mueva, intentalo otra vez y conseguirás darle un buen baño al matón.

La puerta está abierta y nada puede impedirte el acceso. Examiná el TABLON de anuncios para obtener datos de la ciudad de QUARAMONTE. Mirá dentro de los CAJONES del escritorio, hallarás una pequeña LLAVE DE LATON.

Caminá hasta las CAJAS y conversá con el HOMBRE que allí se encuentra, mostrale la LLAVE y conseguirás liberarlo.

Es el momento de ir hacia el ascensor, pulsá el BOTON de la izquierda, ascendé y luego utilizá uno de los CAJONES para bloquear el sensor que cierra la puerta.

Presioná el INTERRUPTOR a la derecha y se encenderán las luces. Ahora, en la pared de la izquierda podrán verse unas MARCAS DE ARAÑASOS. Examínalas y hallarás una PUERTA secreta.

Atravesá esta puerta y encontrarás a NICO atada y amordazada. Liberala y recogé



el FETICHE que esta en el suelo.

Regresá a la pantalla anterior y coloca la CINTA ADHESIVA en la CELULA FOTOELECTRICA del ascensor. Mové el CAJON a su posición original, y luego poné el más pequeño encima de este. Por último, empujá el que queda para poder utilizar el TRANSPORTADOR DE PALES,

Atá la CUERDA en la ESTATUA y usá el PALES para elevar la estatua. Atala a la CUERDA a la POLEA.

Volvé a usar el PALES para dejarla colgando, y hablá con NICO para que te ayude a empujarla.

Salí por la puerta que se ha "abierto" y usá las ESPOSAS en el CABLE de la izquierda para escapar.

• Quaramonte

Hablá con toda la gente que te sea posible, aunque los de verdadera utilidad serán la BANDA de músicos, PEARL, su marido DUANE y con el hombre cercano al camión.

Subí las ESCALERAS que están por detrás de la BANDA de música, para acceder a las oficinas de la empresa minera. Una vez allí hablá con todos los presentes para obtener información, descendé a la pantalla de la feria y hablá con NICO.



Es el momento de ir a la COMISARIA DE POLICIA, al ingresar podrás ver al profesor OUBIER conversando con el GENERAL GRASIENTO hablá con el GENERAL GRASIENTO y con su ayudante. Examiná el mapa en la pared. Salí y hablá con NICO, OUBIER, DUANE y PEARL.

Dirigite a las oficinas de CONCHA y volvé a hablar con ella para solicitarle el DETONADOR, pero ella no te lo querrá dar hasta que obtengas información sobre el mapa de la oficina de la comisaría.

Hablá con NICO acerca del plan y volvé a entrar a la comisaría y hablale de NICO al GENERAL, para que se vayan juntos. Habla con RENALDO y luego con PEARL. Ahora tendrás acceso libre a las prisiones.

Examiná el mapa y entrá en la prisión.



Hablá con Miguel y volvé a lo de CONCHA. Abrí el ARMARIO, recogé el DETONADOR y dirigite a la pantalla del camión para hablar con DUANE y darle el DETONADOR.

Andá a la cárcel donde está Miguel para decirle que va a ser liberado, pero en ese momento serás tomado prisionero por RENALDO.

• La Alcoba del General

En esta parte del juego controlaremos a NICO. Mirá el TELEVISOR, la LAMPARA DE LAVA, la PIEL DE TIGRE y el PEZ ESPADA. Hablá con el GENERAL GRASIENTO hasta que aparezca su madre LA PRESIDENTA.

• Escape de la Prisión

DUANE falla en el intento de liberar a los prisioneros. Pedile a MIGUEL la CUERDA. Atala a la ventana y usala con DUANE, para que la ate al camión, arranque y los libere a ambos.

• La Selva y la Cabaña

Colocá el recorte del periódico sobre las hojas húmedas, luego el FETICHE sobre la NORIA DE AGUA. Se encenderá el fuego que atraerá la atención del padre HUBERT, quien nos contará que tiene a su cuidado a NICO, luego del accidente en el río.

Al hablar con el PADRE, nos enteramos que fue mordida por una serpiente venenosa, parece ser que única cura es una RAIZ que crece en una tribu indígena cercana, pero HUBERT no nos quiere acompañar si es que no tiene su ALCAZUELO



planchado.

Agarrá la ENRREDADERA de la RUEDA, ponela en la PRENSA. Usa el ALCAZUELO en la PRENSA y activala con la CRUZ haciendo palanca.

Recogé el ALCAZUELO, daséla al cura y te llevará hasta el poblado indio.

• El poblado indígena

Hablá con los SALVAJES. Para conseguir la entrevista con el CHAMAN se te exigirá un tributo. Dale la CAJA DE GALLETAS. Cuando te la devuelva poné la PIEDRA MAYA en la caja vacía y dásela nuevamente.

Hablá con el CHAMAN para que aclare todas tu dudas, y hasta que te de la raíz y regresá a la casa del árbol para salvar a NICO.

Subí las escaleras e intentá darle la RAIZ a NICO. Comprobarás que ella no puede masticarlas, dirigite a la salida y usá la tapa de la chimenea en la PRENSA, luego la RAIZ y por último la CRUZ gigantesca para activarla.



Recogé el producto resultante (CONO) y pulsá el botón del mouse en la entrada de la cabaña, para dárselo a NICO y que se recupere del shock.

• La isla de Ketch

Hablá con el HOMRE (BRONSON). Intentá mirar los PLANOS, pero BRONSON no te dejará. Mirá a través del TEODOLITO.

Habla con el chico junto al río de nombre RIVER, luego volvé para subir los ESCALONES hacia la casa de Ketch.

Hablá con las SEÑORAS. Intentá abrir la puerta, pero no te dejarán. Volvé a al río para hablar con RIVER y luego otra vez con las SEÑORAS, principalmente sobre EMILY y sobre su GATO.

Bajá hasta el río y hablá con RIVER. Dale el gusano, y te dirá que la pesca puede tardar un poco, alejáte y volvé a preguntarle. Pescará una BICICLETA. Agarrala y esperá por el PEZ.



Subí hasta la casa de KETCH, poné la ESCALERA en la pared, la CAMARA en el MASTIL y el PEZ en la CAMARA.

Ahora que el GATO está distraído recogé la PELOTA roja. Subí las ESCALERAS y agarrá la CAMARA. Ponela en el árbol y usá la PELOTA (o el CARBON) para dispararle al objetivo del TEODOLITO en el MASTIL.

BONSON subirá enojado y cuando intente reponer el objetivo, quitale las ESCALERAS, consiguiendo de esta manera inutilizarlo. Recogé el MARCADOR y baja a la playa para hacerte de los PLANOS y del TEODOLITO

Volvé a subir a la casa y mostrale los planos a las SEÑORAS para que pierdan su confianza en BRONSON, consiguiendo el acceso al interior del museo KETCH.

• El museo británico

Nuevamente controlarás a NICO. Hablá con el ENCARGADO y mirá la VITRINA de la derecha que contiene en su interior la PIEDRA MAYA que viniste a buscar. Mirá la VITRINA de la izquierda y la del centro.

Hablá con el encargado, hasta que alguien robe la piedra. Mirá en el interior del BOLSO, encontrarás un PASADOR DE PELO. Volvé a hablar con el encargado.

Examiná la VITRINA de la izquierda, encontrarás una LLAVE, mostrasela al ENCARGADO y telefoneará a la policia.

Usá la LLAVE en la VITRINA central para robar el CUCHILLO DE OBSIDIANA. Tirá de la CORTINA y usá la DAGA en la SALIDA para escapar.



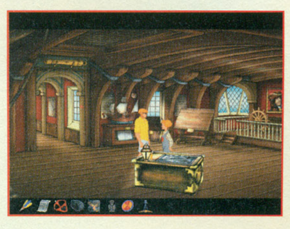
• Museo Ketch

Examiná el CUADERNO DE BITACORA del capitán, luego el ARCON DE BARCO y aparecerá EMILY. Hablá con ella hasta agotar las opciones. Recogé la pluma del escritorio y el mapa que esta detrás de GEORGE para ponerlo en el ESCRITORIO.

Agarrá el FAROL y ponelo en el TINTERO. Examiná el retrato de KETCH en el fondo y verás que tiene un cruz de oro en su cuello. Hablá con EMILY para persuadirla para que dé la CRUZ, te pedirá a cambio una mascota.

Salí de la habitación y usá la PLUMA con el GATO. Una vez que esta simpática mascota la haya desgarrado se convertirá en un accesorio de pesca profesional para RIVER.

Recogé los TROZOS DE PLUMA y llevaselos al niño del río, te dará a cambio una CARACOLA.



Volvé a lo de EMILY, y negociá la CARACOLA por la CRUZ DE ORO. Ponéla en el SOPORTE PARA LA PLUMA y el sitio donde se encuentra la ISLA DE LOS ZOMBIES será revelado.

Hablá con RIVER para que te lleve.

• Isla de los Zombies

Intentá ascender al PRECIPICIO. Examiná la BARCA. Hablá con RIVER y pedile la RED. Usala en el PROMONTORIO DE ROCA.

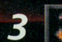
• Metro de Londres

Examiná el semáforo de la derecha (SEÑAL), luego la MAQUINA EXPENDEDORA en el otro extremo. Usá el PASADOR DE PELO en la RANURA PARA MONEDAS, luego examiná la RANURA DE DEVOLUCION DE MONEDAS y conseguirás un PEÑIQUE ANTIGUO. Usalo en la BASCULA para obtener una tarjeta.

Usá la DAGA en el armario de la derecha y la tarjeta en la GRIETA. Presioná el BOTON rojo y escapá en subte.

MORTAL KOMBAT TRILOGY

En la parte inferior de la pantalla denominada "VS BATTLE", encontrarás una fila con seis cuadrados que contienen unos íconos. Los dos jugadores pueden cambiar los símbolos pulsando los botones LP (Low Punch o Piña baja) - BLK (Block o Bloqueo) - LK (Low kick o Patada baja). El jugador 1 controla los tres primeros símbolos, y el jugador 2 los tres últimos.
Cada botón hace que el ícono en el recuadro correspondiente sea reemplazado en un orden predeterminado.
Por ejemplo, si pulsás el botón de LP una vez, el símbolo del Dragón cambiará por el cuadrado con el Logo y así sucesivamente.

0		DRAGON	5		RAYO
1		LOGO	6		GORO
2		YIN-YANG	7		RAYDEN
3		TRES	8		SHAO KAHN
4		PREGUNTA	9		CALAVERA

Varios

Muestra la versión del juego	999-999	Uppercuts rápidos	788-322
Combate Silencioso	300-300	Deshabilitar el bloqueo	020-020
Sin barras de vida	987-123	Jugador 2 1/2 vida	000-033
Jugador 1 1/2 vida	033-000	Jugador 2 1/4 de vida	000-707
Jugador 1 1/4 de vida	707-000	Sin poderes	044-044
Pelea oscura	688-422	Kombate Randper	460-460
Jugar al Galaga	642-468	Correr ilimitado	466-466
Deshabilitar los movimientos	555-556	Kombate sangriento	109-901
Deshabilitar los kombos	484-484	Pong	246-246
Deshabilitar los agarres	100-100	Super resistencia	026-689





Escenarios de kombate

Bell Tower	091-190	Subway	880-088
Graveyard	666-333	Roof Top	343-343
Portal	933-933	Noob's Dorfen	050-050
Desert	330-033	Bridge	077-022
Street	079-035	Scorpion's Lair	666-444
Kahn's Kave	004-700	Kombat Temple	600-040
Pit 3	820-028	Riven Kombat	002-003
Soul Chamber	123-901	Kahn's Tower	880-220
Dead Pool	222-222	The Armory	191-191
Pit 1	919-919	Pit II	166-661
Star Bridge	606-606	Wasteland	212-212
Courtyard	121-121	Lair	000-666



emuladores

LA SECCION RETRO PARA RECORDAR TODOS LOS CLASICOS QUE MARCARON UNA EPOCA

Por Guillermo Belziti

ZX
La maravilla de Sir Clive Sinclair

Con mencionar algunos de los modelos de las computadoras ZX, a más de un usuario se le caería un lagrimón. Y no es para menos, la ZX 80 junto a la familia de computadoras diseñadas por el genio electrónico Sir Clive Sinclair marcaron una época en el mercado de los juegos.

Sin tener en cuenta el modelo de 128k que apareció por últimos tiempos de vida, el sonido era bastante más que limitado, el sistema de gráficos no disponía de un chip controlador de sprites como era el caso de las otras home computers de la competencia, y una totalidad de ocho colores en modo de alta resolución, siendo la primera computadora con estas caracteristicas en llegar a los hogares..

¿Qué tenían de especial estas máquinas? Miles y miles de juegos, de alta adicción y excelente jugabilidad. Difícilmente vuelva a existir otra máquina de culto, como lo fue la Spectrum en su tiempo, que marcó una generación de jugadores que nunca olvidarán sus comienzos.



BATMAN de OCEAN, uno de los mejores juegos de todos los tiempos.

El emulador que le presentamos en este número se llama X128, es originalmente de D.O.S, pero corre sin ninguna clase de fallas bajo Windows 95.

Entre las ventajas con las que cuenta, tenemos la emulación de todos los sistemas Sinclair al 99%, una interface muy cómoda y fácil de aprender, y requerimientos realmentes bajos (funciona perfectamente en una 486 DX2), y trabaja con todos los formatos de imágenes conocidos.

El programa fue creado por James McKay y la última versión es la 0.8. Muy pronto, podrás bajarla de nuestro propio site en Internet.



Ark of Yesod de Odin Computer Graphics. Una maravilla.

Juegos para ZX

Algunos juegos para esta máquina, eran verdaderas maravillas, auténticas obras de arte que en la actualidad nos llevan a preguntarnos... ¿Cómo podían hacer tanto con tan poco? En este apartado vamos a comentar algunos juegos, que son verdaderamente inolvidables.

Pyjamarama (Mikrogen): ¿Se acuerdan de Wally? Los juegos de esta emprese fueron tapa de casi todas las revistas de aquel tiempo.

Automania, Pyjamarama, Three Weeks in a Paradise, Herbert´s Dummy Run y Everyone´s a Wally fueron un género particular de aventuras que fascinaron a los jugadores de ZX.

Dinamite Dan (Mirrorsoft 1985): El Dr. Blitzen, para conseguir por fin dominar el mundo planea construir un rayo super destructor. Nosotros como el agente Dinamite Dan deberemos buscar en su mansión, los diez cartuchos de dinamita necesarios para volar la caja fuerte que contiene los planos del temido rayo.

Este juego junto a Abu Simbel Profanation, Manic Miner y Jet Set Willy fueron algunos de los primeros exponentes de juegos de plataformas.

Batman (Ocean 1986): Antes de la batimanía que generara la película de Tim Burton en 1989, un juego con vista isométrica basado en el personaje de DC, creado por Jon Ritman y Bernie Drummond superó en calidad a la mismísima compañía Ultimate, creadora del estilo con Knight Lore.

Algunos años mas tarde, otro juego de Ocean del mismo estilo y de los mismos creadores llamado Head Over Heels, dejó su huella en la historia de los videojuegos.

Quien se jacte de ser un buen gamer, no podrá perderse experimentar la excelente jugabilidad de los juegos de que estos maestros de la programación crearon.

Nodes of Yesod (Odin 1985): ¡La conquista de la luna! Esta era la temática que Nodes of Yesod y su secuela Ark of Yesod nos proponían con unos gráficos revolucionarios, para lo que hasta ese momento eran los juegos de plataformas.

Kokotoni Wilf (Elite): La compañía Elite era palabra mayor en los tiempos de las computadoras familiares. Su mención era santificada por todos los jugadores de aquellos tiempos y quienes osaban hablar mal de dicha empresa eran quemados merecidamente en la hoguera.

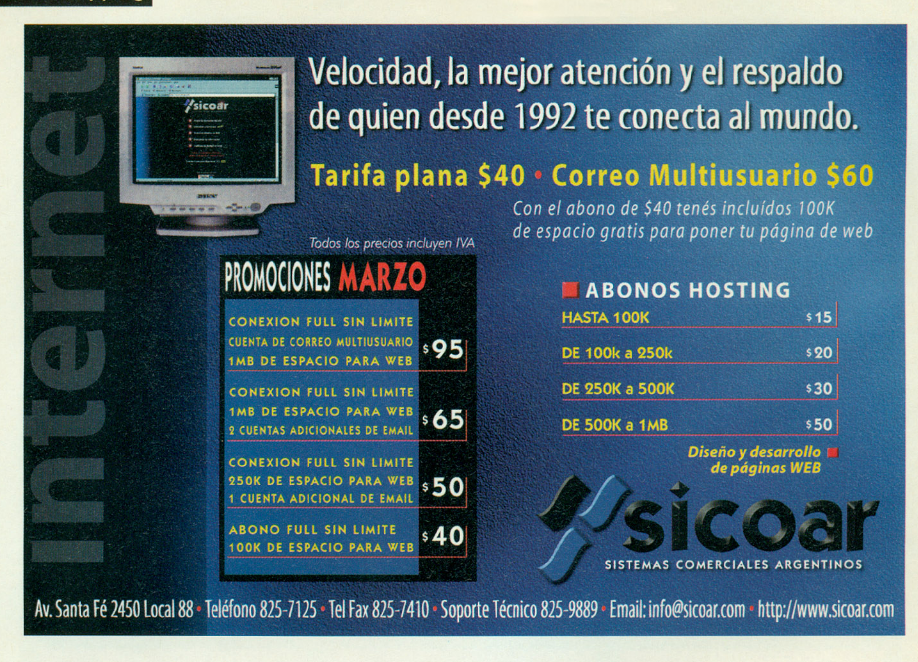


Dynamite Dan. Un pionero en el campo de los juegos de plataformas.

Kokotoni Wilf, Commando, 1942, Ghost & Goblin, Paperboy, Outrun, Thundercats, Space Harrier, Buggy Boy fueron algunos de los impresionantes exitosos arcades que esta compañía ofrecía en el mercado de las home computers.

shopping

EL LUGAR PARA ENCONTRAR LOS PRODUCTOS QUE TU COMPUTADORA ESTA NECESITANDO



XTREME PC

Para anunciar en Shopping, comuníquese al número de nuestra Editorial y solicite un vendedor con anticipación. ¡Usted no puede dejar pasar la oportunidad de estar presente en la revista más actualizada de juegos para PC de la Argentina!

correo de lectores

EL LUGAR IDEAL PARA QUE LOS LECTORES EXPRESEN SUS OPINIONES

ALGUNAS PREGUNTAS

Los felicito por la revista, lástima que en Mar del Plata llegue recién el 23 o 24. De todas formas la compro en Bs. As., porque viajo seguido.

No me quiero extender, así que ahí van las preguntas:

1) En el número anterior, comentaron que la Viper AGP es más rápida que la Monster. ¿Sucede los mismo con la versión PCI? 2) ¿De qué dirección puedo bajar el MP3Play 95 o algún programa similar? 3) ¿Dónde consigo el FAST MSX? ¿Y los juegos? Los que tengo están en cinta y si bien en Julio me recibo de Ingeniero Electrónico, no tengo tiempo ni ganas de hacer una interface. 4) El Intel 740 3D, ¿es la competencia para el Voodoo de 3Dfx? 5) ¿El Unreal va a necesitar tanto Hard como el Quake 2? 6) Tengo una 6x86MX - P166 con 32 MB de RAM y una Trident 9685 con 2 MB y hasta que no salga el Voodoo 2 no pienso tener una placa dedicada 3D. La pregunta: ¿Me conviene comprar el Longbow 2? ¿Correrá a un frame rate aceptable? ¿O me conviene el EF2000 v. 2.0? 7) ¿Están seguros de la perfomance de la unidad de punto flotante del 6x86? Porque corriendo una multiplicación de matrices con el MatLab es apenas 0,300 seg. más lento que un Pentium 200 MMX.

Desde ya muchas gracias y sigan así.

PD: A Ariel (alias A.C.C.): La máquina se te cuelga no porque sea obsoleta, sino porque tenés un problema con la fuente. A mí me pasaba lo mismo.

Marcelo Lorenzo - 25 años
HMLorenz@fi.mdp.edu.ar - Mar del Plata

1) No, la versión AGP es más rápida que la Monster 3D. 2) Para bajar el mejor Mp3Player andá a www.winamp.com 3) El emulador está en www.davesclassics.com 4) Va a tener características similares y casi la misma perfomance (o mejor). 5) Más. prácticamente el doble de potencia. 6) No, el frame rate del Longbow 2 con una Pentium 166 con una Monster 3D es medio triste. 7) Los promedios que ves en la revista están basados en una gran cantidad de testeos, por eso dan los resultados que ves en las notas. Tal vez en un testeo específico no sea superior, pero a la larga es mucho mejor el Pentium 200, no hay duda.

SUS DESEOS SON ORDENES

Queridos amigos de XTREME PC :

Ante todo los quiero felicitar por su excelente revista (99% de calificación - Clásico -). Tengo todos sus números y les quiero desear mucha suerte y por sobre todo, espero que puedan continuar con esta maravillosa revista. Les confieso que soy apasionado de los juegos de simulación como ser SimTower, Transpot Tycoon y de Rol en sus mas variadas versiones y he apreciado que no comentaron ningún juego hasta el momento de este tipo como por ejemplo el SimCity 3000, espero que en futuras ediciones me deleiten con sus excelentes comentarios de este tipo de juegos.

Me gustaría que publiquen una nota sobre el hardware para juegos, como por ejemplo (Cascos de R.Virtual, Guantes R.Virtual , Joysticks, Volantes con pedalera, etc.) con su descripción, precio, modo de uso y juegos que soportan dicho hardware.

Me gustaría que publiquen este e-mail y los felicito nuevamente porque esta revista es lo máximo en el género. Un abrazo y hasta siempre.

Christian Moreira
cmoreira@impsat1.com.ar - Capital Federal

Como podrás observar en este número, hicimos una extensa nota con una muy variada gama de volantes, gamepads y joysticks. Espero que sea útil a la hora de elegir tu próximo periférico.

CUANDO LAS PAPAS QUEMEN

Señores de Grupo 4:

Quisiera en primer lugar felicitarlos por la excelente revista que están haciendo y contarles mi pequeña historia. Me encontré un sabado a la espera del tren con ganas de leer una revista. Yo trabajo en sistemas, por lo que leo revistas de computación o de juegos, los cuales me gustan mucho. Buscando entre las que había ví el número uno de XTREME PC, y me llamó la atención, empezé a leer la tapa y cuando descubrí que era argentina realmente me hizo sentir muy bien y automáticamente la compré. Esto ya se los habían dicho antes, pero sepan que a pesar de que recién después de leer el número 3 les escribo, somos muchos los que estamos orgullosos de que la revista sea hecha acá. Por supuesto me parece excelente, me gustan las notas, me gusta saber cuando salen los juegos acá y no en españa, y me parece bárbaro la parte de claves para jugar. Respeto el hecho de que incluyan correo del lector a pesar de que el mismo no este de acuerdo con ustedes, es muy serio de su parte.

Leí en el número 3 que ustedes saben bien a donde quieren llegar con esta revista, y si me permiten lo único que yo pretendo como lector es que no se transforme en una revista de "publicidad" y mantengan el nivel como hasta ahora. Como todo trabajo deben tener sus pálidas, sus corridas, pero cuando las papas quemen recuerden que hay mucha gente que los estamos apoyando.

Si tienen tiempo les pido que contesten mi mail, para saber que llegó y lo leyeron, entiendo que no pueden contestar todo, así que no se preocupen. En caso de contestar indíquenme como poner las claves del Diablo, porque las tengo en las revistas y no puedo usarlas.

GRACIAS.

Juan Jose Bernasconi
juanybetti@overnet.com.ar - Hurlingham

Gracias por tus palabras Juan. Es bueno saber que la gente nos apoya. Esperamos no defraudarlos, haciendo todos los días la mejor revista posible. Y por lo de las respuestas a los mensajes estáte tranquilo, que contestamos cada e-mail (a veces nos demoramos un poco porque el tiempo es tirano) y la gran mayoría de cartas que viene a la redacción. De eso estamos orgullosos. Las claves del Diablo, como dijimos anteriormente, no eran "claves" en sí, sino una ayuda para entender los mensajes del juego cuando utilizábamos un Shrine o una Fuente, ¿ok?

FAN DEL MANGA

Estimados editores y redactores de XTREME PC:

Era una bella tarde de 1994 (creo) cuando un amigo mío (no importa su nombre) me había comentado que se había grabado un juego un tanto especial. Era una mezcla de juego de rol y aventuras, cuyos gráficos a decir verdad, eran bastante pobres si no fuera por un pequeño detalle: Contenía imágenes de Manga (comic Japonés)... ¡¡¡y qué imagenes!!!. Estaban bellamente dibujadas tanto las escenas de acción como las de... ejem ...sexo. Por supuesto, me refiero al Cobra Mission de la aparentemente desaparecida Megatech. Tenía un argumento realmente atractivo y no me dormía como otras aventuras del tipo de Lucas. No es que estas últimas no fueran buenas, es sólo que sus argumentos no me atraían en absoluto (no a si a mi amigo, que le encantan), pero no puedo discutir la muy buena calidad de juegos como Maniac Mansion o Indy and the fate of Atlantis (una masa). Volviendo al tema, durante meses mis amigos y yo intentamos acabarlo (al juego, por supu), aumentando día a día nuestra adicción por él. Hasta que un fatídico día, ésto finalmente ocurrió. Sonido de campanas y tu compañera diciendote que tus travesuras de soltero habían acabado era todo el legado que dejaba el Cobra en nuestras mentes, y por supu, nosotros queríamos más (y por ende conté el final del juego). Luego de meses de sequía, llegó a nuestras manos el Metal & Lace, el 2do juego de la compañía. El mismo ocupaba muchos discos y sinceramente, ni sus imágenes Manga lo salvaban, no era un buen juego.

Luego de esta desilusión (fue la 1era pero no iba a ser la última) pasó casi un año antes de una nueva novedad. En ese año comencé a interesarme por las películas de Manga, y las fuí comprando paulatinamente en un conocido Parque de Caballito. Para aquel que piense que los dibujos son cosa de pendex, les recomiendo que 1ero vean peliculas como Akira, Ghost in the Shell, Ninja Scroll y después hablamos. No sólo son más emocionantes

que muchas películas de ciencia ficción y artes marciales, sino que además no tienen restricciones, ni clichés de viejas películas y no necesitan de una masa de músculos que ni siquiera sabe actuar (como Van Damme en Street Fighter). Bueno, luego de esto, llegó a mis manos el excelentísimo aunque medio facilón para el que sabe inglés Knights of Xentar. Este era sin duda, 10 veces mejor que sus predecesores y era un entretenido juego de Rol. El problema fue cuando lo terminé (Pablo): Corría por entonces 1996 y no volví a saber nada de Megatech. Intenté por lo menos conseguir los discos de voces, pero mi búsqueda no tuvo éxito (¿podrían decirme donde conseguirlos?). A pesar de mi paciencia, nada nuevo aparecía... y mi fe caía tan rápido como la bomba de Hiroshima. Hasta que un día, un amigo que tiene Internet (Fer) visitó la pagina de Megatech, y encontró un nuevo juego: Power Dolls.

La verdad es que según sus palabras, era una porquería, y encima la página no estaba actualizada desde hace un toco. Por esta historia, aquí vienen las preguntas:

1) ¿Qué paso con Megatech? 2) ¿Van a sacar algun juego nuevo o se fundió? 3) Please, si conocen otra compañia que editó, edite o vaya a editar juegos Manga me gustaría que me lo hagan saber, exceptuando por los Shojo Manga (Ej: Sailor Moon)

Por favor, publiquen nuestro E-Mail en la revista porque quiero creer que les importamos como lectores, ya que cierta revista tambien argentina dedicada a la informática se limitó a ponernos 2 veces en la sección de "comprimidas"...Please, aunque sea si es muy larga publíquenla en dos partes, porque ví cartas más largas que ésta y sin embargo las publicaron.

P.D: Como la publicación cierra anticipadamente, si es posible primero contesten por E-mail y luego en la revista, así algunos lectores se verán identificados con nuestro problema. Perdonen las faltas pero no tengo tiempo de joder con el Alt + Lo que sea. Son una masa, tan buena como las norteamericanas, sólo que les falta el CD.

Un cordial Saludo...

Pablo Perla - Fernando Riganti
servicad@overnet.com.ar

1) Desapareció. 2) Idem 1. 3) Bandai sacó hace muy poco en USA un juego basado en la serie GUNDAM.

¡CON XTREME PC SE AHORRA DINERO!

Queridos amigos de XTREME PC:

Los felicito por la revista ya que cubrieron todas mis expectativas, además gracias a ud. ahora gasto menos dinero, ya que antes compraba Micromanía y Pc Users; desde hace 3 meses sólo XTREME PC.

Bueno, si hay posibilidad quisiera que publiquen los golpes y mivimientos para WARGODS y MORTAL TRILOGY, y si pueden los trucos de TUROK y GTA (grand theft auto). Me gustaría que me publiquen porque me sentiría orgulloso de figurar en la lista de elegidos de XTREME o sino contesten por mail.

Chau gracias.

caltosa@salta-server.com.ar

Que bueno que te hagamos ahorrar plata. No es cuestión de andar tirando el dinero por ahi, ¿viste? Los trucos del Mortal Kombat Trilogy los vas a encontrar en este número en la sección correspondiente. Los del GTA en el número que viene. De todas maneras si estás muy impaciente, mandános un e-mail y te los enviamos por la misma vía.

3DFX VS. RIVA 128

Hola XTPC:

Otra vez Diego molestando. Esta vez era para decirles algo de lo que tal vez ya estén enterados. nVidia puso a disposición de los usuarios su driver del Riva 128 Beta 1 para OpenGL. Este driver es full ICD (installable client driver) por lo que pueden acelerar cualquier aplicación basada en OGL, a diferencia de los de Rendition y 3DFx que son MiniCD y solo aceleran aplicaciones basadas en el engine del Quake/QuakeII. Los anteriores (Alpha2) eran horribles pero estos son rapidísimos y con una mejora sustancial en la calidad de imagen. En un P2 300 corren el timedemo a +ó- 35FPS mientras lo de la Pure 3D (la 3DFx más rápida) lo hacen a 27FPS. Además la caida en 800x600 no es mucha por lo que, si tenemos el hardware, lo podemos correr hasta 960x720 a más de 20 FPS.

Por favor, hagan una notita mínima al respecto (podrían bajar los drivers de www.rivazone.com y probarlos) ya que esta era una de las razones por las cuales optar por una 3DFx. Creo que lo óptimo hoy en día es tener una Viper 330 y esperar la Voodoo2.

P.D.: No soy fana del Riva 128 ni contra del Voodoo, creo que ambos son excelentes pero el Voodoo, por ser solo 3D, es un poco caro y la Viper ofrece más por menos. Me gustaría que publiquen mi E-Mail para que la gente con el mismo interés se contacte conmigo.

Chau, gracias y espero que pronto tengan 100 páginas!!

Diego
mariano_tartara@ciudad.com.ar

DIAMOND STEALTH II S220 I

Hola XTREME PC:

Me llamo Sebastián y soy de Chivilcoy (Bs. As).

Les escribo para felicitarlos por la revista ya que hacía mucho tiempo que no leía una tan actualizada y para hacerles unas preguntas: 1) Hace unas 3 semanas me compre una Diamond Stealth II. Con la mayoria de los juegos anda re-bien, pero cuando quiero jugar al Quake II no hay forma de que ande, ya que siempre vuelve a la opción software. ¿Qué puedo hacer para que ande? 2) Tambien me gustaría comprarme una grabadora de CD no muy cara. ¿Cuál me aconsejan? 3) También me gustaría que incluyan un CD con demos en la revista, aunque tenga que aumentar un poco el precio.

Bueno, espero que publiquen mi carta ya que es la primera ves que le escribo a una revista.

Saludos...

Sebastain Mirabile
Chivilcoy (Bs. As.)

1) Fijáte en el site de diamond (www.diamond.com) o en el de Quake (www.idsoftware.com) a ver si hay drivers actualizados del port de OpenGl para la Stealth II. De todas maneras a mí me pasa de vez en cuando, pero apagando la máquina el problema se soluciona. Si esto no da resultado, fijate en el site de Bluesnews (www.bluesnews.com) y dejále un e-mail al operador del site que tal vez te pueda ayudar. 2) La nueva copiadora de Hewlett Packard, la SureStore, que es IDE y soporta la grabación de discos regrabables (CD-RW). Vale aproximadamente $570. 3) Esperemos que todos se pongan de acuerdo, ya que hay mucha gente que con aumentar el precio no quiere saber nada.

DIAMOND STEALTH II S220 II

Hola, soy mauricio de José C. Paz (Buenos Aires), quería decir que tengo el juego Quake 2 pero tengo un problema: Tengo una placa 3D Diamond Stealth II s220 con 4 meg. con chipset rendition verite 2100 por la cual se me hace muy lenta con gráficos ordinarios ya que no utiliza la placa de video al 100% ya que leí el manual que utiliza OpenGl por la cual en una parte dice que es compatible con los chipset verite v1000/v2x00 ya que intento configurar el juego por software pero no quiere saber nada en la opción video del juego hay dos opciones dentro de video dice 3dfx y powervr, y no glverite como dice el manual, quisiera saber donde puedo conseguir patches y drivers para mi placa por internet y en que dirección de internet están ,quiero aclarar que tengo k5-133 con 16 megas con windows 95. Desde ya muchas gracias.

PD1) Sigan así ya que cada vez que publican un número de la revista, los gallegos tiemblan.

PD2) Publiquen el e-mail y respóndanme.

Mauricio
mauricio@coopgbourg.com.ar

Fijáte que en el Quake existe una opción para el video que no nombraste y es "Default OpenGl", tal vez en esta opción te funcione. Si no bajá los últimos drivers que están en el site de Diamond (en el otro mensaje está indicada).

NO SE CONFUNDAN

Hola amigos:

Los sigo desde el nro. 1, por eso, y a pedido de Uds., basta de elogios.

En primer lugar quisiera decirle a aquellos lectores que piden más hardware que no se confundan, que la revista es de juegos y que con el sector de hard que trae alcanza. Si quieren más hard en el mercado existen otras revistas. Perdonen que me ponga así, pero una vez que tenemos una revista de juegos como la gente y nuestra, no me gustaría que por pedido de unos pocos lectores la degradaran.

En segundo lugar quisiera sugerirles una sección sobre programación de games. Ya sé que es imposible algo así, pero con esa idea se que Uds. pueden encontrar algo bueno e intuitivo para los lectores.

Por último quiero preguntarles si me conviene utilizar las recomendaciones que hay en www.3dfx.com, para acelerar la Monster 3D.

Corro algún peligro? Gracias millón...

P.D: Quiero hacerles saber que no me gustó que en el nro. 3 dependía de cada uno esperar o no la Monster 3D 2, y en el nro. 4 ya dicen que vale la pena esperar. ¡Qué rápido cambian de opinión!

Mariano Fontana
mfontana@cvtci.com.ar

No, mientras el overclocking de la Monster no supere los 57, no hay problema. Después de eso, corrés graves riesgos de recalentar el chip y hacerle algun daño permanente a la Monster. Lo de si valía la pena esperar o no, yo opinaba que eso tiene que ver con la desesperación de cada uno con la PC. Tené en cuenta que después de que salga la Voodoo2 hay muchos que no la van a poder comprar porque no les va a alcanzar la plata, y seguramente las Voodoo anteriores van a estar a un costo mucho más accesible.

EL JUEGO...ESTEE....EL DE LOS MARINES...

XTREME PC:

¡¡Qué pedazo de revista!! Les agradezco mucho por publicar esta revista. Ahora, me gustaría hacerles una serie de preguntas: 1) ¿Me podrían decir que pasó con INDESTRUCTIBLES de Bullfrog? ¿Cuándo se supone que va a salir? 2) Lo mismo que la uno pero de URBAN DECAY, de Psygnosis. 3) ¿La placa de video S3 Virge con 4 MB es una buena placa 2D para después agregarle la Monster? 4) Me gustaría que me digan un buen juego 3D (tipo DOOM) que tenga armamento realista (armas reales), que esté ambientado en niveles totalmente reales; gente real, sin bichos raros, y en lo posible que sea como el Outlaws, que si le pegás un tiro en la cabeza a un tipo lo matás de una y si le pegás, por ejemplo, un tiro en el hombro no lo matás sino que tenés que darle unos cuantos tiros en el hombro para matalo, 100% realista.

Muy buena revista, gracias.

Pablo A. Iorini
Ramos Mejía - Buenos Aires

1) Se canceló la producción, así que de éste juego nos vamos a tener que olvidar. 2) Todavía está en producción y no tiene fecha estimativa de salida. 3) Si, cómo no. 4) Mirá, la verdad es que iba a haber un juego con las características que vos estabas buscando, pero realmente no nos acordamos como se llamaba. Iba a ser en 3D (tipo Quake) pero peleabas contra marines o algo así. Si alguien sabe por favor tiren una ayudita...Nosotros lo vamos a buscar.

ALGUNOS RECLAMOS A LOS LECTORES

Idolos de XTREME PC:

Me dirijo a Uds. con el agrado de escribirles una carta, cosa rara en mí.

Mi nombre es Diego Martín Sánchez, tengo 17 años, soy de la localidad de Ituzaingo, hincha de San Lorenzo; fanático de The Beatles, Soda Stéreo, Star Wars y desde Noviembre de 1997 de su revista. Hace tres meses encontré esta espectacular revista que con mucho agrado es de mi país.

Les cuento que me paso el rato disfrutando de los grandiosos video juegos. Algunos años atrás comenzé a comprar diversas revistas del tema, no referidas a PC, hasta que un día de Noviembre encontré después de mucho buscar una revista a la altura de mis necesidades. Bueno, la verdad es que la compré por la tapa, Jedi Knight, eso fue lo que me atrajo.

El motivo por el cual les escribo es para hacer algunos reclamos, no a Uds., sino a los lectores. Por empezar a un tal Marcelo de Cap. Fed. que pidió varios cambios en su revista. Sus pedidos fueron desconcertantes, como el cambio formato, los Cd's de regalo, cosas que me desagradaron totalmente y aunque le respondieron quiero decir que la revista como está es muy original y sorprendente. Creo que no debería haber escrito nunca para pedirlos. La actitud que tuvo me pareció egoísta, ambiciosa, idiota y si lo hicieran se copiarían de otras revistas y la revista XTREME PC me parece de lo más original que hay. Y eso de hacerla quincenal, acaso no pensó que hay gente como yo que apenas llega a comprar el número mensual.

Por otro lado debo felicitar a todos los que escribieron llevando en sus líneas buenos deseos y calificando a la revista como Hugo, que se quedó algo corto con el puntaje, creo que indiscutiblemente ya son todo un clásico y que superan por mucho a todas las demás.

Cambiando de tema les cuento que aún no tengo PC pero igual compro la revista porque es un hobby leer y porque si dios quiere pronto la tendré.

Sólo quería pedir dos cosas: Por favor no cambien nada de la revista por nada del mundo porque es genial leer una espectacular revista ARGENTINA y que no debería copiar a los gaitas. La segunda es que hagan un club de socios con carnet y todos los chiches.

Sin más los dejo por ahora, tan solo por ahora, pues acabo de comprar el número tres, el cual empezaré a leer ya, un saludo, adiós y gracias totales.

PD: Lo del club que sea rápido.

Diego Martín Sánchez
Ituzaingó - Cap. Fed.

Mirá Diego, te agradecemos todo lo bueno que decís de la revista, pero por nuestra parte te aseguramos que teniendo un CD (que en un fufuro vamos a tener) o más páginas (que siempre es piola) no vamos a copiar a los gaitas ni mucho menos. Pensá que mucha gente que no tiene Internet (como vos) se beneficiaría con un CD lleno de los demos de los últimos juegos. Y los que tienen internet a veces no están dispuestos a pagar exhorbitantes cuentas telefónicas por bajar un demo de 30 megas.

DEJA VU

¡Hola XTREME PC!

Me llamo Nicolás y tengo 13 (casi 14) años, les cuento que cada vez que veo la revista me emociono, porque trae justo todo lo que yo quiero. Una vez yo soñé que iba a salir en el tapa de la revista N°3 la nota de "The Curse of Monkey Island" y fue así. Les ruego por favor que no se junten con otra ya que así, con las 80 páginas, me gusta a mí y a muchas personas. Bueno, vamos a las preguntas: 1) Yo tengo una placa de video "Virge 3D" con 4 MB. Esta placa, ¿Tiene el chip 3Dfx? Si no es así, ¿Qué chip tiene? (D3D, Direct X, etc.). Con esta placa ¿Puedo jugar a todos los juegos que acepten placas 3D? 2) ¿Me recomiendan el juego Skynet (de la película Terminator)? Si es así necesito trucos para éste. Por favor les ruego que me publiquen la carta ya que en la revista PC Juegos no me la publicaron. Sigan así, son la mejor revista de juegos de Pc del mundo, y no se junten con otra. Chau!! Y muchas gracias.

PD: El que quiera canjear juegos de PC llame al 751-4962 (Nicolás). Zona Oeste.

PD2: ¿Cuándo sale el Blood2?

Nicolás Caputo
El Palomar

1) La placa Virge 3D tiene el chip Virge, por eso su nombre. Direct 3D es parte del Direct X, una librería de Windows para el manejo de los gráficos y sonido. 2) Si te gusta la onda Terminator sin duda el Skynet es el mejor, pero si querés un buen arcade 3D el mejor sin duda es el Quake 2 (o el Quake si no tenés placa 3D). 3) El Blood 2 está planeado para fin de año.

UNA PC MAS QUE OBSOLETA

¿Cómo les va, jugadores Xtremos?

Mi nombre es Ariel Gentile, tengo 13 años y tengo una PC 486 DX266 MHz con monitor SVGA Color .NE, además de una impresora Epson LX-810 monocromática. Como leyeron, tengo una PC más que obsoleta en estos tiempos. Y si Ariel (A.C.C.) se lamenta, imagínense yo, que además a cada rato la tengo que llevar a arreglar; ahora cambiamos de técnico y espero que la haga funcionar. Encima no tengo CD-ROM, así que estoy ahorrando para arreglarla primero y comprar un lector de 24x.

Realmente yo no quiero contradecir a los demás lectores, pero no quiero pagar más plata por un CD, porque ya con $4,90 al mes creo que es suficiente.

Ahora, unas inquietudes: 1) ¿Me pueden dar la configuración mínima (pero bien mínima) de "The Curse of Monkey Island"? 2) Los juego que están clasificados para Windows 95 ¿Pueden correr en un Windows anterior o D.O.S?. Desde ya, muchas gracias y sigan así siempre.

PD: Un saludo a Ariel (A.C.C.) que sí me identifico con él y paso una peor situación todavía.

PD2: Hagan lo que quieran, pero no aumenten el precio, por favor.

Ariel Gentile
Morón

1) La configuración mínima del Monkey es una Pentium 90 con Windows 95 y Direct X, 16 MB de RAM, CD-ROM de 4x o superior y placa de 16 bits de sonido. 2) No. Sólo para Windows 95.

ALGUNAS PREGUNTAS

Les escribo desde Rosario para hacerles un par de preguntas. 1) En el juego Monkey Island I, cuando ya llegue a la Isla Monkey, ¿Qué hago? 2) Recientemente, me compré el FIFA Road to the World Cup 98 ¿Hay algún truco? 3) ¿Quake 2 o Shadow Warrior? (Tengo una Pentium 133 MHz, 32 MB RAM. CD-ROM 4x, 3.0 HD) 4) ¿Cómo puedo conseguir la XTREME PC número 1? 5) ¿Tienen algún sitio en Internet? 6) ¿Vale la pena el X-COM Apocalypse? 7) Soy fanático de los juegos estratégicos ¿Cuál me recomiendan? 8) En Rosario la revista número 3, apareció el día 17 de enero ¿Es normal esa demora?

La revista está re-buena, gracias por su atención.

Juan Carlos Niémiz
Rosario

1) Tendrías que ser un poco más específico. La isla es grandísima. 2) Están en el correo del número 4, en la respuesta a la carta de título "Mortal Kombat 4". 3) Y, por la máquina, te diría que el Shadow Warrior. Si te conseguís una placa 3D, el Quake 2. 4) En el próximo número fijate en la revista que vamos a explicar como pedir números atrasados. 5) No, por el momento, no. Pronto... 6) Si, si te gusta el género, es buenísimo. 7) El Myth, Incubation y Total Anihilation. 8) Si, puede ser, depende del distribuidor. Consultále a tu kioskero el porqué de la demora.

REVISTA RE COOL

¡¡Hello Boys!!

Me llamo Federico Leveratto y tengo 16 años. Su revista está re cool y es la mejor del país en su género. Lástima que en la ciudad que vivo la revista llega casi a fin de mes. Por favor publiquen mi carta porque es la primera que le escribo a una revista y espero que no me decepcionen. He aquí algunas preguntas para ustedes: 1) Tengo una Pentium 133, 32 MB de RAM, un lector de CD de 24x, una Sound Blaster 16 y una placa Trident de 1 MB. ¿Qué debo comprar primero: Un microprocesador de 233 MMX o la Diamond Monster 3D? 2) ¿Cuánto sale la DM3D en USA? 3) ¿Saldrá para PC algún juego de Dragon Ball Z? 4) ¿Cómo hago para acceder a la opción que tiene un signo de interrogación en el Mortal Kombat Trilogy para PC? 5) ¿Hay trucos para el PC Fútbol 5.0 Apertura 97?

Bueno, espero que respondan mis preguntas y que no se salteen ninguna. Si publican esta carta pueden dar por hecho que les seguiré escribiendo.

PD: Me gustaría saber, si no es mucha molestia, la dirección en Internet de Bandai y de Midway.

Federico Leveratto

1) Yo que vos me compraría una Pentium 166 MMX y una Monster 3D. 2) $150 aprox. 3) Por el momento no hay nada anunciado. 4) Hay que dejar apretado BLOQUEO + Correr + Flecha Arriba hasta que la pantalla tiemble. 5) No conocemos. 6) www.bandai.com www.midway.com

TRUCOS

Hola amigos, me llamo Leandro y tengo 13 años, la revista XTREME PC es alucinante. Me encanta la revista porque es 100% argentina, no como esas españolas que tardan en llegar y son truchas.
Les cuento que tengo una PC y tengo los siguientes juegos: Cyberia 2, Jedi Knight, Tomb Raider 2, Batman Forever, Rebel Runner, Virtua Fighter I Remix, Virtua Fighter 2, Hexen 2, MIB, Destruction Derby 2, The Need for Speed 1 y algunos más. Por favor quisiera trucos para: Jedi Knight, Tomb Raider 2, Virtua Fighter 2 y Cyberia 2. Espero que mi carta salga publicada en el número 5 o 6. Les mando un saludo. PD1: La revista es una masa. PD2: Sigan así!!! PD3: Publiquen mi carta "Por fa:"

Leandro Gabriel Souto
V. Alsina - Lanús Oeste

Los trucos del Jedi Knight están en el número 2. Para sacar a Dural tenés en la pantalla de selección del luchador apretá abajo, arriba, derecha, A + Izq. Tenés que selecionar a Akira primero.

VOODOO RUSH, VOODOO 1 O VOODOO 2

Amigos de Xtreme PC:

Hola, soy Carlos de Rosario, les estoy escribiendo ya que creo que responden las preguntas de chicos con dudas como yo. El problema que tengo es que no sé si comprarme la monster 3D o una placa de vídeo que acelere 2D y 3D al mismo tiempo reemplazando la que tengo.

La otra duda que tengo es saber si es mejor el chipset Voodoo Graphics, el Voodoo 2 o el Voodoo Rush.

Bueno, creo que son la mejor revista del mercado en argentina ya que estaría seguro si la revista trajera un CD. Sigan asi y espero que arreglen esto último que les digo y que puedan responder mis preguntas, desde ya les doy las gracias.

PD: Espero que publiquen mi nota ya que ansío comprar el próximo número de la revista.

Carlos
ortigoza@satlink.com

Lo de la placa 2D o 3D depende para que quieras usar la placa 2D. Si es para aplicaciones de Windows que no necesiten mucha velocidad (como un Word o Excel) te diría que no vale la pena. Las placas 3D dedicadas son siempre más rápidas, pero no ayudan en 2D. De las placas que mencionaste la más rápida obviamente es la Voodoo 2, después iría la Voodoo Graphics y después la Voodoo Rush. De todas formas tené en cuenta el chip nuevo de Intel que va a salir y que va a ser un poco más rápido que el Voodoo Graphics, el i740.

ADICTO AL DIABLO

Hace un tiempo me compré un juego llamado Diablo y les puedo asegurar que para mí es el juego más adictivo que he visto en mi vida, por lo que tras horas y horas frente a mi PC fueron suficientes como para poder completar el juego y ver el tan esperado final. Mi adicción no paraba, Diablo era como una especie de "droga" que no podía dejar y gracias a esto completé el juego con el resto de los personajes (Rogue y Sorcerer).

Muchos dirán "que Diablo-Adicto" al leer esta nota, porque les tengo que comentar que mi adicción seguía sin parar y por ende, Multiplayer. El nivel de experiencia que adquiría mi personaje era proporcional a mi experiencia jugándole al Diablo por Internet, me comentaron sobre los P.K (Person Killer: Asesinos), los Legit, me comentaron también sobre algunos Guilds anti-pk y hasta me ayudaron con unas desesperantes dudas que tenía con respecto al juego, sin embargo no me comentaron sobre los HACKS que este juego por red podía tener. Los Hacks son unos programas o add-on para el Diablo que te permite utilizar el modo Dios, poseer cantidades enormes de dinero, destruir jugadores y/o enemigos de un solo golpe y lo que es más impresionante es la posibilidad de crear tus propias armas o tener armas ya hechas. Mi problema es el siguiente, odio a los cheaters, odio los trucos (con esto no quiero decir que saquen la seccion "soluciones") odio todo lo que tenga que ver con una ayuda para el juego (y hasta odio el EASY y el MEDIUM), pero hoy en día 8 de cada 10 jugadores del Diablo son Cheaters y 9 de cada 10 de estos son P.K por lo que hace que mi adicción al Diablo sea inferior, también tuve que implementar una especie de "código moral" en mi personaje, este código consiste en no aceptar items de otros jugadores (ya que estos pueden haber sido obra de un cheater y si me entero que estoy usando uno me sentiría muy mal), no importa que tan buenos sean, y si llego a aceptar uno, simplemente lo vendo. Los unicos items que puedo aceptar son: Dinero, Elixirs, Pociones de vida, de Mana y Pergaminos (Scrolls). Mi intención con respecto a esta carta es rogarles a los habilidosos jugadores argentinos que NO USEN CHEATS EN DIABLO POR RED, hacen que el juego tenga menos gracia, hace que muchos jugadores dejen de jugar, usar cheats en este multiplayer es ser un perdedor.

Quisiera hacerles una pregunta a ustedes : ¿Saldrá algun patch que haga obsoletos a estos hacks? No es justo que tenga que esperar el Diablo 2 para poder jugar tranquilo.

Quisiera también que publiquen mi carta ya que es el único medio de comunicación efectivo entre jugadores argentinos y yo, no importa que esta carta sea publicada en el año 2001, no me importa si tienen que acortarla, siempre y cuando mantenga el mensaje.

¡Ah! me olvidaba, publiquen mi e-mail para que todos los jugadores "legales" de Diablo puedan comunicarse conmigo para jugar una partida libre de Cheats.

PD : ¡La revista esta excelente!

PD2 : ¡La nota llamada MADE IN ARGENTINA del numero 4 me alegro la vida en un %100!

¡Chaucha!

Fernando G. Riganti
servicad@overnet.com.ar

Ya sé, hay una carta de este muchacho más arriba, pero como se toma las cosas tan a pecho quería saber que opinaban. ¡Manden su punto de vista!

COMO COMUNICARSE CON XTREME PC

Para contactarse con nosotros tienen dos caminos.
Por un lado por medio de carta a nuestra redacción, por el otro vía Internet por E-MAIL.
Carta: GRUPO 4 - XTREME PC - Bolívar 187 - Piso 5°D (1066) - Capital Federal / E-MAIL: xtremepc@sicoar.com
Las cartas que no aparezcan aquí por cuestiones de espacio serán contestadas por E-MAIL

próximo número

PARA QUE VAYAS SABIENDO QUE ES LO QUE SE VIENE

Llegamos otra vez al final, y como siempre en este espacio les presentamos un resumen de los productos que analizaremos en nuestro siguiente número.
Vayan preparándose por que tendremos un número espectacular con información novedosa de los títulos más esperados.
Nuestros especialistas, ya han comenzado a analizar todos los juegos anunciados en este espacio y según rumores algunos de ellos darán bastante de que hablar.
Y como siempre las secciónes de News, Hardware, Zona 3D, Emuladores y Correo de lectores.
Por último nos despedimos, no sin antes agradecer a todos aquellos que de alguna manera apoyan la revista y día a día nos permiten crecer más.

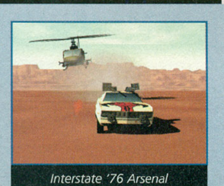
Previews

- Age of Empires 2
- Army Men
- King Quest: The Mask of Eternity
- M1 Tank Platoon 2
- Tex Murphy: Overseer
- Ultima IX
- Y todas las novedades...


Army Men

Reviews

- Balls of Steel
- Croc
- Interstate '76 Arsenal
- Jedi Knight: Mysteries of the Sith
- Journeyman Project 3
- Last Bronx
- Sega Touring Car
- Y los últimos lanzamientos...


Interstate '76 Arsenal

Además...

- Hardware: Todas las respuestas a las preguntas sobre placas 3D.
- News
- Correo de Lectores
- Secciónes: Emuladores y La zona 3D.
- Soluciones: Broken Sword 2 segunda parte.

¡y mucho más!...



MESSIAH

La creación de Shiny

Shiny Entertaiment, los creadores del exitoso MDK, son los encargados de desarrollar este revolucionario arcade que promete ser uno de los títulos más relevantes de 1998.

Messiah es un proyecto en el cual Shiny ha concentrado todos sus esfuerzos en la creación de un nuevo y revolucionario engine.

¿De qué se trata? ¿Cómo serán sus gráficos? ¿Qué tiene para competir con tantos otros juegos 3D?

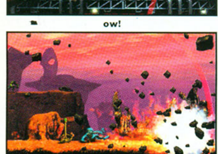
Las respuestas a estas preguntas las encontrarán en la nota especial de nuestro próximo ejemplar, con información no revelada hasta el momento por ningún otro medio.





Algunos juegos hablan sobre sus personajes, los personajes de Oddworld hablan por si mismos.


ow!


owww!


OWWWWWW!!!

ODDWORLD: LA ODISEA DE ABE

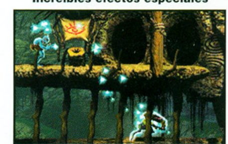
En un mundo carnívoro, donde la comunicación es la clave, tú eres un bocadillo viviente con la boca sellada. Un lugar plagado de peligros, y tú eres Abe, el flacucho sin armas. Tu misión es simple... corre, tirate gases, habla, silba, sálta y hazte camino a través de este sitio salvaje. Si, escuchaste bien.. Habla! Sólo con tú teclado y tú cerebro. El sistema se llama Gamespeak™, y cuando tienes una raza entera que salvar, puede tornarse muy útil. Usa tus poderes mentales, te permitirán poseer a tus enemigos y manejarlos a control remoto. Hunde tus dientes, en este bocado de puro entretenimiento...nunca volverás a tener hambre de juegos!

Por el amor de Odd, haz algo diferente!

EN DICIEMBRE EN TU PC


100 % Jugabilidad


Increibles efectos especiales


Un poco de meditacion trascendental.





A.L.I.V.E.
Aware Lifeforms In Virtual Entertainment



Distribuidor Exclusivo:



EL MEJOR SOFT PARA TU COMPUTADORA

962-7263

http://www.edusoft.com.ar

San Luis 3065 - Buenos Aires

Adquieralo en:

